ESPECIAL

MangaZone

漫画ゾーン

スペシャル

NEON GENESIS EVANGELION

新世紀 EVANGELION エヴァンゲリオン

BERSERKER S.L.

775 Pts

NEON GENESIS EVANGELION

a modo de introducción

Según reza en todos los libros de historia de los escolares del año 2015, el día 13 de Septiembre del año 2000 un meteorito pasó peligrosamente y a gran velocidad cerca del Polo Sur.

El resultado fue la peor catástrofe conocida por la humanidad hasta el momento. El aumento de calor hizo que el Polo Sur se derritiera, y el nivel de todos los mares y océanos subió sesenta metros sumergiendo y arrasando todas las ciudades costeras. La temperatura y morfología de la Tierra cambió bruscamente causando sequías, inundaciones, lluvias y toda clase de desastres naturales. Debido a la crisis y a sus devastadores efectos sobre el planeta, más de la mitad de la población terrestre murió.

La hecatombe se denominó “Second Impact” (segundo impacto) en referencia a la extinción de los dinosaurios cuando impactó un meteorito millones de años antes.



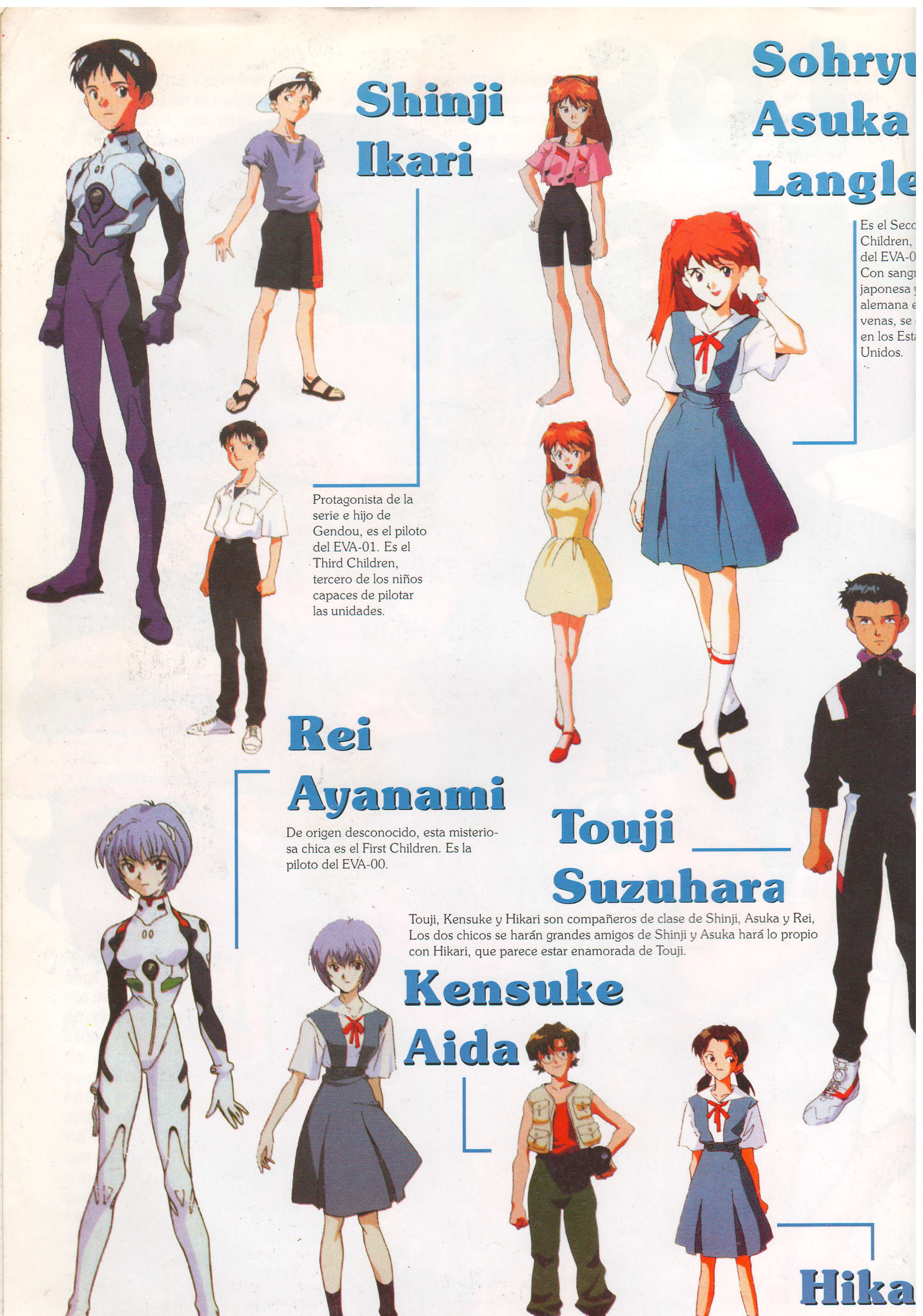


Año 2015. Quince años después de la catástrofe. Tokyo-3, una nueva ciudad reconstruida en el área de Hakone, en el interior de Japón, sustituye a la antigua ciudad de Tokyo que quedó completamente sumergida tras el Second Impact. Súbitamente aparece un extraño y gigantesco ser. Sus intenciones y origen son completamente desconocidos y su poder parece ilimitado. Todo el país está amenazado por este monstruo que parece imparable, pero entonces hace su entrada una organización secreta llamada Nerv. Dirigida por el sombrío y misterioso Gendou Ikari, Nerv dispone de un prototipo de arma secreta capaz de enfrentarse a este ser al que todos llaman ángel. Dicha arma son las unidades Evangelion, un tipo de gigantesco robot humanoide construido con las más avanzadas técnicas de bioingeniería genética y mecánica. Pero existe un problema: la unidad Evangelion sólo puede ser pilotada por niños de catorce años muy especiales y de unas características muy determinadas. Y para poder hacer frente al ángel hace falta un piloto. El elegido es Shinji Ikari, de catorce años, el propio hijo de Gendou; un chico deprimido y solitario al que cualquier cosa le apetecería más que subirse a un robot gigante para enfrentarse al monstruo. El primer gran conflicto de una larga serie de revelaciones a niveles externos e internos está a punto de desatarse.

Y no será el último.

Así comienza una de esas series que marcan época, que antes de que terminen de emitirse en TV ya son clásicos y que han causado primero en Japón y ahora en el resto del mundo (aunque a menor escala) un auténtico fenómeno social como hacía años que no se veía. Puede decirse sin lugar a dudas que *Neon Genesis Evangelion* ha sido de lejos la serie de anime más popular de la década de los noventa y una de las más importantes y carismáticas de los últimos veinte años, por muchísimas razones. Pero no adelantemos acontecimientos. Preparaos para adentraros en el inquietante y misterioso mundo de *Neon Genesis Evangelion*.


LOS
PERSONAJES



Shinji Ikari

Protagonista de la serie e hijo de Gendou, es el piloto del EVA-01. Es el Third Children, tercero de los niños capaces de pilotar las unidades.

Sohryu Asuka Langle

Es el Seco
Children,
del EVA-0
Con sangr
japonesa y
alemana e
venas, se
en los Esta
Unidos.

Rei Ayanami

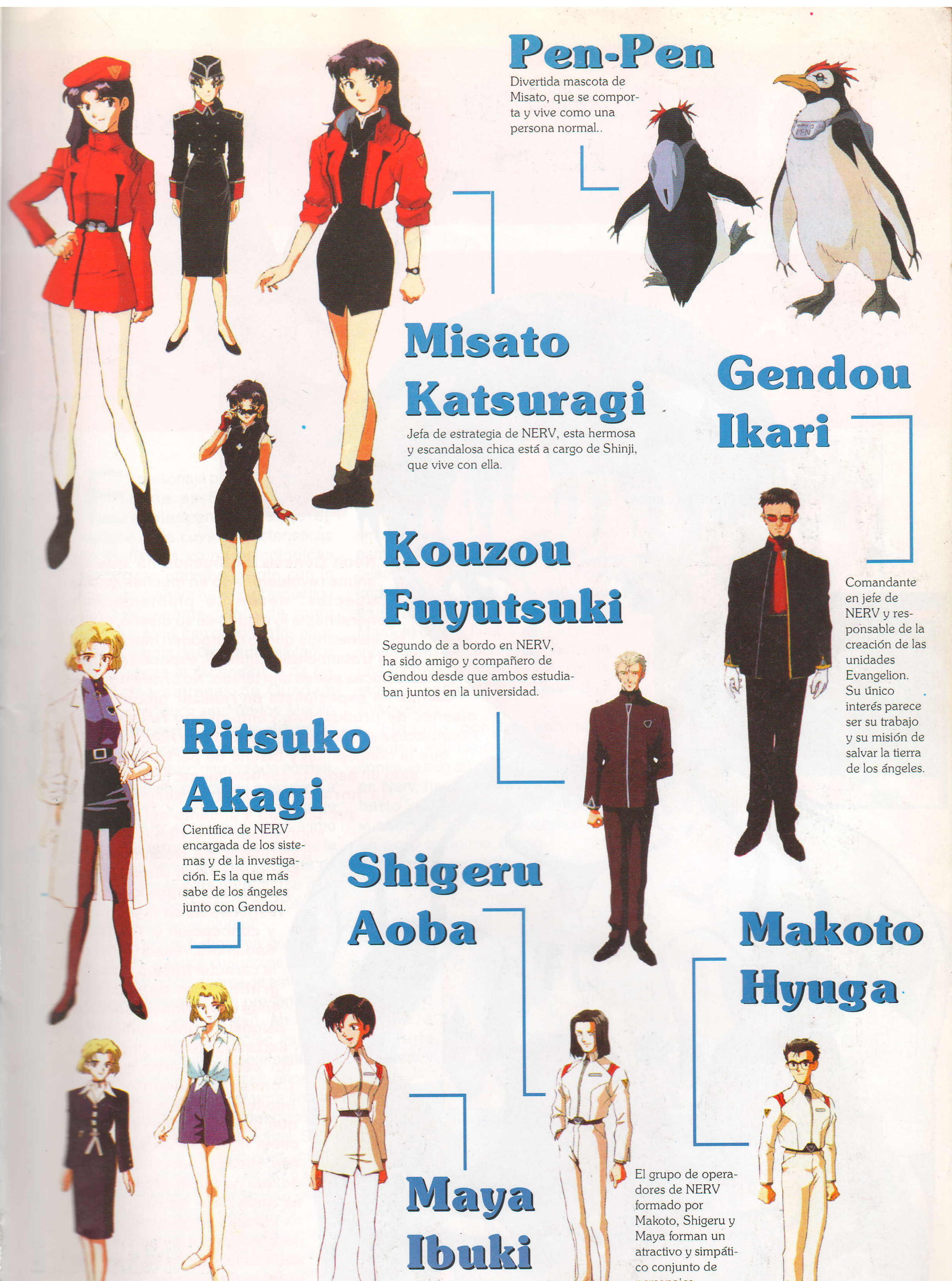
De origen desconocido, esta misteriosa chica es el First Children. Es la piloto del EVA-00.

Touji Suzuhara

Touji, Kensuke y Hikari son compañeros de clase de Shinji, Asuka y Rei, Los dos chicos se harán grandes amigos de Shinji y Asuka hará lo propio con Hikari, que parece estar enamorada de Touji.

Kensuke Aida

Hika



Pen-Pen

Divertida mascota de Misato, que se comporta y vive como una persona normal..

Misato Katsuragi

Jefa de estrategia de NERV, esta hermosa y escandalosa chica está a cargo de Shinji, que vive con ella.

Gendou Ikari

Comandante en jefe de NERV y responsable de la creación de las unidades Evangelion. Su único interés parece ser su trabajo y su misión de salvar la tierra de los ángeles.

Kouzou Fuyutsuki

Segundo de a bordo en NERV, ha sido amigo y compañero de Gendou desde que ambos estudiaban juntos en la universidad.

Ritsuko Akagi

Científica de NERV encargada de los sistemas y de la investigación. Es la que más sabe de los ángeles junto con Gendou.

Shigeru Aoba

Makoto Hyuga

Maya Ibuki

El grupo de operadores de NERV formado por Makoto, Shigeru y Maya forman un atractivo y simpático conjunto de

PERSONA
Y R



Neon Genesis Evangelion ha sido un anime revolucionario en muchos de sus aspectos: desde su planteamiento general hasta lo atípico de su diseño, todos los elementos que lo componen han gozado de un tratamiento exquisito, especial y único como pocas series han tenido. No olvidemos que Gainax es especialista en realizar gigantescos diseños de producción, como quedó reflejado en *Honneamise no Tsubasa* (*Royal Space Force*), de ahí que la concepción y diseño de personajes haya sido un aspecto especialmente importante a la hora de dotar a la serie de esa profundidad y encanto del que está impregnada de arriba abajo. Los personajes de Neon Genesis Evangelion son obra de dos personas: Hideaki Anno, responsable de la creación y concepción y Yoshiyuki Sadamoto, responsable de la caracterización y diseño gráfico. Por decirlo así, Anno crea a los personajes psíquica y anímicamente y Sadamoto les da una cara, un cuerpo, unos gestos. Consecuentemente a su implicación en el proyecto que supone crear una serie como *Neon Genesis Evangelion*, Hideaki Anno ha afirmado que ha puesto todo lo que ha dado de sí en ella, que se ha volcado en cuerpo y alma para modelar a los personajes del trabajo que ha supuesto la cumbre de su carrera.

LIDADES ELACIONES

El personaje protagonista de la serie es Shinji Ikari, un adolescente japonés de catorce años cuyas características tanto físicas como psicológicas contrastan poderosamente con lo que hasta ahora ha sido el arquetipo de adolescente piloto de robot gigante. Atrás han quedado los años de los robots de **Go Nagai** pilotados por jóvenes atolondrados o de las múltiples entregas de Gundam donde conducir uno de los Mobile Suits era poco menos que el máximo honor para un adolescente. Shinji Ikari es un chico demasiado normal, casi anodino, condición que unida a su timidez y débil personalidad le hará actuar sin ningún entusiasmo ante la repentina situación que se le plantea: convertirse en piloto de un robot gigante para enfrentarse a un monstruo de sesenta metros que está asolando la ciudad.

Éste es el panorama que se le presenta a Shinji cuando es conducido por la comandante de estrategia Misato Katsuragi a la presencia de su padre, Gendou Ikari, en el corazón de la organización llamada Nerv, y es invitado amablemente por su progenitor (al que hacía años que no veía) a subir al robot para enfrentarse al ángel o bien abandonar las instalaciones cagando leches. Shinji se niega en un principio, como cualquier persona en su sano juicio haría, pero su negativa hace que la elegida y única candidata para pilotar el Eva-01 sea Rei Ayanami, también llamada First Children, al ser ella el primer niño localizado por las características necesarias para pilotar. A pesar de estar gravemente herida por la prueba fallida de sincronización con el Eva-00, Rei está dispuesta a pilotar aunque le cueste la vida. Ante su sacrificio, un impresionado Shinji (que por cierto es el Third Children localizado por Marduk) decide finalmente hacer de tripas corazón y pilotar el robot, con una increíble marca en el nivel de sincronización con la unidad Evangelion.

Forzado por los acontecimientos, ingresa en el colegio y continúa con su entrenamiento en Nerv, hasta que se escapa, harto de todo. Finalmente vuelve, tras comenzar a cambiar un poco su forma de enfrentarse al proyecto en el que está y a entender su responsabilidad para con el mundo. Misato vuelve a admitirle en Nerv y

comienza a tener amigos, algo extraño para él hasta ahora: Touji Suzuhara y Kensuke Aida, compañeros de clase, con los que la relación comienza bastante tensa (sobre todo al principio y especialmente con Touji).

Poco a poco su importantísima tarea en Nerv le hará comportarse de forma más responsable e ir madurando como persona, y le irá proporcionando un contacto con los demás y con el mundo real que antes no tenía. Paradójicamente, ha sido en un ambiente tan poco corriente, tan aséptico como puede ser todo lo que rodea a la organización Nerv donde ha comenzado a formarse como persona y donde ha tenido experiencias tan chocantes (e imprescindibles en la vida de todo adolescente) como la escena en la habitación de Rei o el posterior e inocente romance con Asuka Langley. Sin embargo, el devenir de los acontecimientos depara un futuro desconocido para Shinji, que acabará hundido de nuevo ante la terrible y trascendente duda existencial que se le planteará.

En el apartado gráfico, la imagen de Shinji Ikari concebida por el diseñador de personajes **Yoshiyuki Sadamoto** responde a las expectativas creadas por su personalidad: un chico delgado, de expresión tranquila, casi deprimente, con aspecto vulnerable y que sugiere una capacidad nula para hacer uso de la violencia e incluso de su propia fuerza física. **Sadamoto** consigue sin embargo darle un aire de frialdad y de cierto misterio al ponerle pelo y ojos azules, aunque ha afirmado que a la hora de diseñar a Shinji pretendió mostrar un personaje lo más accesible posible, una especie de vecinito japonés de la puerta de al lado. De hecho, los ojos azules de Shinji son la única "extravagancia" en su aspecto para un chico japonés, una licencia poco realista (no para un anime, por supuesto) pero que tambien ayuda a resaltar ese inusual don del que hace gala Shinji, esa capacidad de sincronizarse a la perfección, espontáneamente y sin entrenamiento previo, con el Eva-01. Algo que la piloto del Eva-00 Rei Ayanami tardó más de siete meses de duro entrenamiento en conseguir.



Rei Ayanami es la conocida como First Children, como hemos explicado antes, y se trata de un personaje ciertamente inquietante. Ya su aspecto físico resulta como poco peculiar: pelo azul y pupilas de color rojo. Se ha especulado con que sea un albino, de ahí la poca pigmentación de su cabello, pero sin embargo ésto no explica el intenso color rubí de sus ojos. La explicación está en su misterioso origen, que evidentemente no desvelaremos



todavía. Físicamente, Rei es una deliciosa adolescente perfectamente proporcionada, de rasgos hipnóticos y desconcertantes y con una rotundidad de formas a sus catorce años que el ajustado traje de combate de la unidad Eva no hace sino resaltar. El buen gusto demostrado por **Sadamoto** a la hora de visualizar a Rei Ayanami ha sido determinante para proporcionarle el éxito y acogida que ha tenido Rei en todos los países en los que se ha podido disfrutar de la serie.

Casi tanto como su origen, las motivaciones y el trasfondo psicológico de Rei son verdaderamente misteriosos. Completamente antisocial e introvertida, pocas veces se la ve hablar con alguien y jamás muestra emoción alguna en su cara: nadie la ha visto sonreir nunca. Esta falta de sentimientos es algo que queda patente desde el primer episodio. Cuando Shinji se niega a pilotar el Eva-01, Rei (malherida por los acontecimientos más tarde desvelados) no vacila en volver a arriesgar su vida y ponerse a los mandos del Eva-01 a pesar de que su estado requiere hospitalización y apenas puede sostenerse en pie. Tampoco muestra ningúna emoción cuando Shinji tiene su primer y accidentado encuentro con Touji Suzuhara. Ante Shinji, apaleado y tendido en el suelo, Rei se limita a comunicarle que hay una emergencia en Nerv, ignorando por completo su estado. Su impresentable apartamento, que podemos ver cuando Shinji lo visita para llevarle a Rei la nueva tarjeta de identificación, da una idea de irrealidad, casi parece pertenecer a un loco o un ermitaño. De igual forma, no muestra interés ni emoción alguna cuando sale desnuda de la ducha ante los ojos de Shinji o cuando éste le cae encima y le toca accidentalmente un pecho (según versiones).

Todo hace pensar que Rei se comporta como un robot sin corazón... a excepción de una cosa: Gendou Ikari. Solo a él escucha y atiende. A cualquiera de sus deseos ella responde sin dudar y tiene una fe ciega en su proyecto y en sus decisiones, mucho más que su propio hijo. De hecho, cuando Shinji irrumpió en el apartamento de Rei, ésta ni se molestó por su (involuntaria) intromisión, ni porque la viera desnuda ni porque le tocara su cuerpo: lo único que realmente le preocupaba era que Shinji había encontrado unas gafas rotas de su padre, algo que Rei guardaba como oro en paño. Dichas gafas son del día en el que se hizo el primer experimento de sincronización con el Eva-00 y Gendou abrió el Entry Plug con sus manos desnudas quemándoselas (desde entonces lleva guantes). Lo cierto es que si Rei profesa una especial devoción por el hierático Gendou, éste también hace cosas impensables y muestra un interés ciertamente inusual por la misteriosa joven. Una Rei Ayanami que en el transcurso de estos primeros catorce episodios poco cambiará en su manera de hacer las cosas y en su carácter, a excepción de un detalle: su relación con Shinji. Hay una cierta tensión entre ellos dos, algo ciertamente difícil de definir pero que queda muy claro con escenas como la del apartamento. No se sabe bien si es por imitar a su padre o por lo enigmático de su personalidad, pero Shinji se siente extrañamente cercano a Rei. Al final del sexto episodio (cuando se dispara el rifle de positrones) mejora mucho la relación entre ellos, algo que poco a poco irá teniendo su peso en la historia y que se hará evidente en los momentos futuros en los que, por ejemplo, Rei, Shinji y Asuka son capaces de actuar como un equipo para vencer a un peligroso ángel. El misterioso origen de Rei y lo peculiar de su naturaleza serán elementos imprescindibles sobre los que la historia se acabará desvelando. Su importancia no es sólo como personaje sino como elemento sobre el que se articula la historia y sobre el que recaen muchas de sus incógnitas. Las sorpresas están, como mínimo, garantizadas.

Por su parte, el idolatrado (por Rei, se entiende) Gendou Ikari no es un personaje mucho más accesible, ni remotamente. Aunque lo cierto es que al principio de la serie no se le puede calificar de cruel, Gendou Ikari aparenta tener como poco una mente algo alterada y retorcida.

Gendou es el máximo responsable tras la organización Nerv, un gigantesco y costosísimo dispositivo que tiene como único objetivo proveer de una plataforma para que actúen las unidades Evangelion. Gendou estudió a fondo el fenómeno ocurrido en el Polo Sur (el 2nd Impact) y previó el ataque de los ángeles, ideando para ello la organización Nerv y los Eva. Vive completamente inmerso en su trabajo, que es lo único que parece importarle a juzgar por su comportamiento, especialmente con su propio hijo. Tras varios años sin hablar con él, le llama no para saber de él sino para que pilote un misterioso robot sin que el pobre chico sepa muy bién el cómo y el por qué.

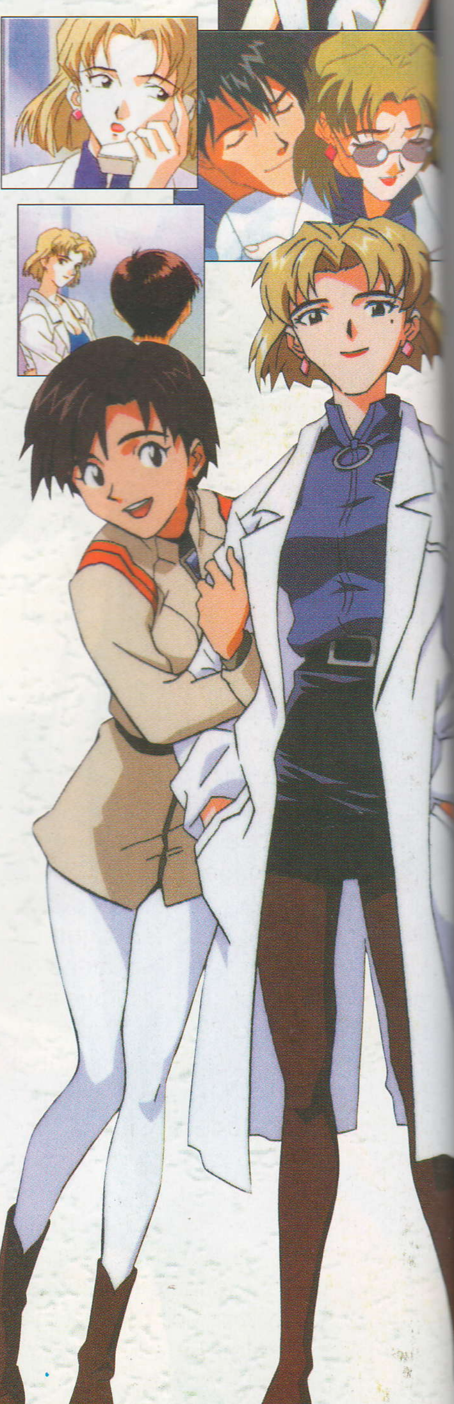


Aparte de su terrible obsesión por su trabajo, ya desde los primeros episodios se pueden ver los misteriosos tratos que Gendou tiene con una especie de comité de ancianos que parecen estar llevando a cabo un plan muy importante. No se sabe nada más acerca de ésto: tan sólo que la organización se llama Seele y el programa es el Plan de Complementación Humana. Es otro de los misterios que se dilucidarán en la segunda y definitiva mitad. Gendou trabaja codo con codo con Ritsuko Akagi (de hecho ya se ha dejado caer que pueda estar enamorada de Gendou), quien conoce todos los secretos de Nerv y del trabajo de su comandante en jefe.

El altivo y misterioso Gendou Ikari ha sido plasmado con acierto por **Sadamoto**, que ha sabido darle un toque de impersonalidad y de distancia mediante una pretenciosa barba que recuerda peligrosamente a la barba de chivo que luce nuestro querido director y creador **Hideaki Anno**, el cual ha conseguido dejar algo de sí en todos los personajes que pululan por *Evangelion*.

Por el momento, Gendou se ha conformado con permanecer entre las sombras y observar satisfecho el excelente resultado que da su complicadísima organización. Tres son los misterios relacionados con Gendou que cuando se resuelvan dejarán entrever la gigantesca trama que se nos viene encima. Uno es el de su relación con el 2nd Impact y la extraña mercancía que Ryohji Kaji le entrega en el episodio 8. El segundo es el de su relación con Seele y el plan de complementación humana. El tercero y último es el de su relación con Rei. Las sorpresas llegarán cuando las piezas del gigantesco puzzle vayan encajando.

Hemos hablado de la fría pero a la vez sensual Ritsuko Akagi, la genial científica de Nerv. Con su pelo rubio y sus facciones duras pero agradables, la Ritsuko diseñada por **Sadamoto** físicamente parece lo que es: una mujer atractiva, inteligente, pero a su vez con un toque de amargura y frialdad producido quizá por un desamor. De ahí su carácter





algo distante a pesar de que es bastante sociable. Además de haber estado junto a Gendou desde el principio de sus investigaciones, Ritsuko es la encargada de analizar todas las muestras e informaciones de los ángeles que llegan a Nerv. Es además la encargada del complejo sistema informático que controla Nerv, llamado Magi. Sus conocimientos y entrega al plan de Gendou la convierten en su persona de confianza, lo que hace que ella sea la que más conoce acerca de los misterios del 2nd Impact y el origen de los ángeles. Es cierto que se pretende salvar a la humanidad de un 3rd Impact, pero hay algo que está ocurriendo por detrás de todo ello y Ritsuko lo sabe. Si está de acuerdo con el plan o si no quiere terminar de explicarlo todo a Shinji y los demás es algo que no podemos saber. Por su actitud fría y distante parece que ya sepa muchas cosas de antemano, y su forma de comportarse parece indicar que todo su conocimiento y dedicación están a disposición de su amado Gendou. ¿Tendrá mal de amores? Kaji así

Pero no hemos hablado todavía de uno de los personajes más carismáticos y jugosos de la serie: Misato Katsuragi. Desde el principio de la serie esta atractiva joven de 29 años se muestra como una chica alocada, desastrada e inmadura, pero genial y brillante cuando la situación lo exige: uno de esos casos de ser excepcional y de múltiples facetas. Su afición por la cerveza y por las comidas preparadas es ciertamente notable, casi tanto como su espontaneidad y su genio estratégico. Se trata de un personaje muy especial para el director y creador de *Neon Genesis Evangelion*, el carismático **Hideaki Anno**. Según él, Misato es el personaje que más se le parece. Tiene más o menos su misma edad, defectos y debilidades. También adicto a la cerveza Yebisu, a la comida basura y al desastre, es en definitiva un fiel reflejo de muchas de las características de **Anno**.

La proverbial espontaneidad de Misato se ejemplifica con acciones tan chocantes como su decisión de acoger a Shinji en su propia casa o su afición a salir con Shinji y sus amigos, o comportarse como si todavía tuviera quince años cuando está con Asuka y los demás chicos. Por el contrario, demuestra constan-

valentía y arrojo ante situaciones límite que llevarían al pánico o a la locura a cualquier otro mortal. A pesar de su juventud, ha demostrado ser la única capaz de asumir el mando y tomar decisiones en situaciones extremas. Por poner varios ejemplos: Misato decidió que Kensuke y Touji subieran al Entry Plug de Shinji para que salvaran sus vidas, diseñó y ejecutó con éxito la estrategia Yashima (el ataque con el rifle de positrones), se metió en el interior del Jet Alone (JA) para desactivar un reactor nuclear al borde de la masa crítica e ideó la forma de acabar con el ángel que atacó la flota de la UN que traía al Eva-02 a Japón desde Alemania. La forma de ser de Misato la hace más cercana al mundo de los jóvenes en *Neon Genesis Evangelion*. Es verdad que tiene relación con Ritsuko, pero lo cierto es que hasta que no aparezca Kaji, una especie de puente entre su mundo adulto y el infantil, Misato se sentirá como pez en el agua entre jovenzuelos que tienen quince años menos que ella. Parte de la culpa de ésto la tiene la tremenda popularidad que ha alcanzado Misato en el colegio de Shinji, primero gracias a Kensuke y a Touji, que se ponen verdes de envidia cuando se imaginan en la

con semejante mujer, y segundo porque Misato ha llegado a aparecer en el colegio como tutora de Shinji, cual estrella de rock, derrapando con el coche y con vestiditos que quitan el hipo. Así cualquiera.

Como mucha gente de verdad, Misato es un personaje ciertamente polivalente, con cambios en su vida que afectan a su carácter, pudiendo pasar de la despreocupación que muestra cuando convive con Shinji a la pequeña batalla contra sí misma cuando Kaji vuelve a su vida, pasando por momentos de increíble arrojo y sangre fría. Es un personaje básicamente energético y optimista, pero como casi todos los protagonistas de esta compleja y estudiada saga, Misato guarda secretos que han marcado de una forma u otra su vida hasta el momento presente y que también determinarán en mayor o menor medida el desarrollo de los acontecimientos. Se recomienda estar atento a los gestos, pistas y pequeños detalles que se pueden ir localizando en la serie desde su primer episodio.

Gráficamente, Misato Katsuragi es una mezcla entre lo previsible dentro de lo que es el estilo de tod los personajes de la serie, combin do con un punto de toque realis que, entre elegante y arquetípico (n deja de tener los ojos y las naricita de todos los personajes de **Sad moto**) le dan un volumen y una tri mensionalidad inusitada. De nuev como con Shinji, el diseñador d personajes ha tratado de ceñirse a lo que sería estándar para una chic japonesa otorgándole ojos y cabell oscuros. Sin embargo, y para n salir de lo que va a ser la norma d la serie (al menos para las chicas) Misato luce un cuerpazo de impresión, a menudo resaltado por las posturitas exageradas y las comprometidas vestimentas que a menudo luce para mayor vergüenza de Shinji. Resumiendo, físicamente Misato es un personaje versátil y fácilmente maleable de acuerdo a las exigencias de un guión que le hará lucir una variada gama de expresiones faciales y

de actitudes corporales. Probablemente sea el personaje más activo de toda la serie en muchos niveles, y en gran medida ésto es lo que le ha ganado la popularidad de la que goza entre la gran mayoría de aficionados.

Sin embargo, uno de los personajes que probablemente haya suscitado más pasiones entre todos los que han aparecido en la serie ha sido el torbellino alemán, Sohryu Asuka Langley. Tres cuartos alemana y un cuarto japonesa (por parte de abuelo), educada en Estados Unidos y piloto de la unidad Eva-02, la primera fabricada fuera de Japón (en Nevada, EEUU), Asuka es el Second Children, segundo de los niños localizados por la organización Marduk como poseedores de las características necesarias para pilotar las unidades Evangelion. Asuka, que aparece en el episodio 8, se revela como un personaje completamente ajeno al entorno y al carácter de todos los aparecidos hasta el momento, suponiendo una pequeña "revolución" al chocar su omnipresente personalidad con la de los demás. La única que podría hacer un mínimo de sombra a la hiperactiva y altanera Asuka es la propia Misato, cuyos niveles de entusiasmo alcanzan sus mayores cotas cuando ambas están cerca la una de la otra. No hay más que ver el susodicho episodio, cuando Misato se pone como loca cuando Asuka y Shinji salen al encuentro del ángel marino.

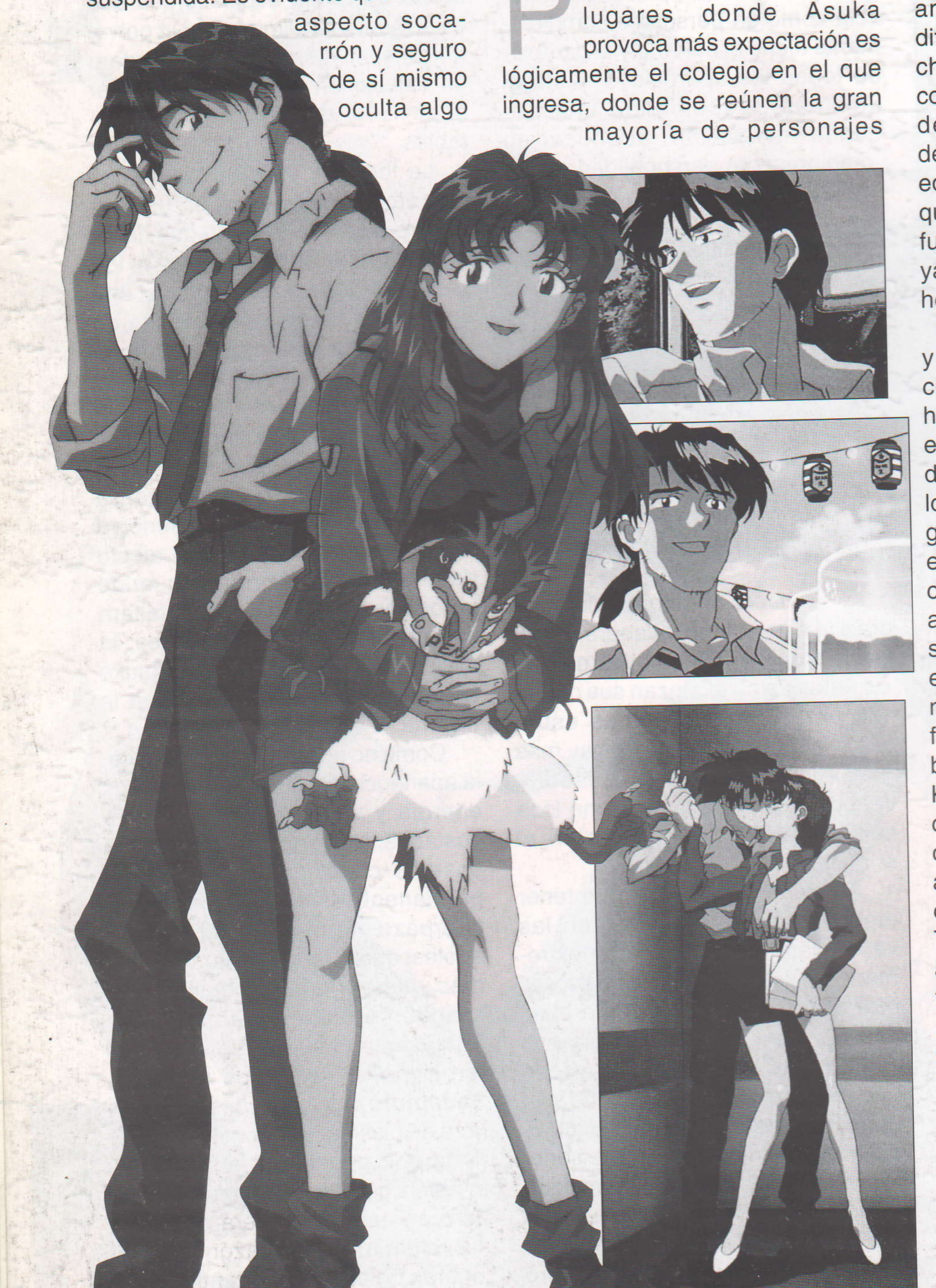
A pesar de que tenía que tener algo de sangre japonesa en las venas para que no resultara extremadamente chocante, lo cierto es que Asuka es una extranjera en Japón y para los japoneses, y sus costumbres extranjeras provocan una fuerte impresión y un contraste que llena de color y situaciones divertidas el desarrollo de la serie. Por si fuera poco, su personalidad extrovertida, escandalosa y engreída es completamente novedosa para Shinji, que parece como lado y comenzar a vivir. Es evidente que Asuka se siente atraída por Shinji desde el primer momento en que le ve, y ella también se siente violenta ante su forma de ser tan calmada y responsable, lo que provoca en ella reacciones incomprensibles (Asuka se sonroja de forma visible en el episodio nº 8 cuando Shinji se apoya en su regazo intentando manejar el Eva-02 a la vez que ella). El novedoso entusiasmo que provoca Asuka en Shinji es también visible, sobre todo desde el episodio 9 en adelante, y este cambio es también percibido por Asuka, lo que convierte su relación en una cadena de sensaciones adolescentes que se alimentan a sí mismas. Un polvorín de sentimientos que no tardará en estallar en forma de un primer amor lleno de momentos memorables.

La fuerza y energía que Asuka proporciona a la serie es un verdadero balón de oxígeno que da un vuelco a muchas cosas que han ido presentándose poco a poco: el episodio 9 es una buena muestra de ello, y supone una sorpresa tan inesperada e imprevisible como una sorpresa de verdad, de las que te pasan en la vida. Probablemente el que uno de los personajes principales (y menudo personaje) aparezca cuando más del 25% de la serie ya ha transcurrido responde al efecto de choque que **Anno** ha querido introducir en la serie. Por si faltara intríngulis entre los personajes, la misión de un personaje como Asuka es básicamente meterle caña a la historia. Y vaya si lo consigue.

Como no podía ser de otro modo, la apariencia física de Asuka respira energía y vitalidad por los cuatro costados. Una encencida cabellera castaño claro, ojos azul oscuro, permanente sonrisa en la cara y cuerpazo rotundo (dentro de su adolescencia, claro está). No hay más que verla en el episodio 9, cuando se mete en la cama con Shinji: esta chica es un auténtico torbellino en todos los sentidos. **Sadamoto** jugó bien sus cartas a la hora de plasmar el indómito carácter de la chica. Una vez más, Asuka también guarda secretos trágicos, pero en cambio no será ésto sino su valentía y su corazón los que jugarán un papel importantísimo en

Asuka llegó a Japón con Ryohji Kaji, un ingeniero de Nerv que fue novio de Misato en la universidad y que, a pesar de que el recuerdo que más prima en la mente de la estratega de Nerv es el de los aspectos negativos de la relación que tuvieron, parece claro que todavía siente algo por él. El papel de Ryohji Kaji en *Neon Genesis Evangelion* es básicamente el de espía: es cómplice de Gendou en su papel de mediador de la organización Seele con el Plan de Complementación Humana. Cuando llega a Japón, trae consigo los restos de Adam, el primer ángel, en animación suspendida. Es evidente que tras su aspecto socarrón y seguro de sí mismo oculta algo bastante gordo. Sin embargo su carácter es abierto y simpático, y cae bien a todo el mundo sin mucha dificultad, consiguiendo incluso que Misato vuelva a caer en sus redes. No es, sin embargo, el típico chico guapo de serie de anime, sino que es más bien algo repelente: ojos caídos, escuálido, despeinado, con una barba de tres días que no suele ser precisamente atractiva... sin embargo, tampoco puede decirse que sea feo, e incluso guarda cierto atractivo que es lo que engancha a la gente (incluyendo a Asuka, que parece estar coladita por él).

Precisamente uno de los lugares donde Asuka provoca más expectación es lógicamente el colegio en el que ingresa, donde se reúnen la gran mayoría de personajes jóvenes de *Evangelion*. Aprovechando pues la coyuntura, hablaremos de compañeros de clase de los tres niños que pilotan los Eva, que además de ser "classmates" se harán buenos amigos de los protagonistas, llegando en ocasiones a jugar papeles importantes.



La pareja de amigos formada por Touji Suzuhara, el huracán de Osaka, y Kensuke Aida, el otaku militar, estaba ya formada en el momento en que Shinji aparece por primera vez en el instituto. Con la poca gente que queda en el colegio antes de que Nerv demuestre su eficacia ante el peligro de los ángeles, parece que estos dos han acabado siendo amigos por necesidad, dada su diferencia de carácter. Touji es un chico temperamental, noble y de convicciones fuertes, aunque dotado de los mismos sentimientos y debilidades de una persona de su edad. Su primera reacción al saber que Shinji era el piloto del Eva-01 fue partirle la cara de un puñetazo, ya que su hermana había resultado herida durante la lucha.

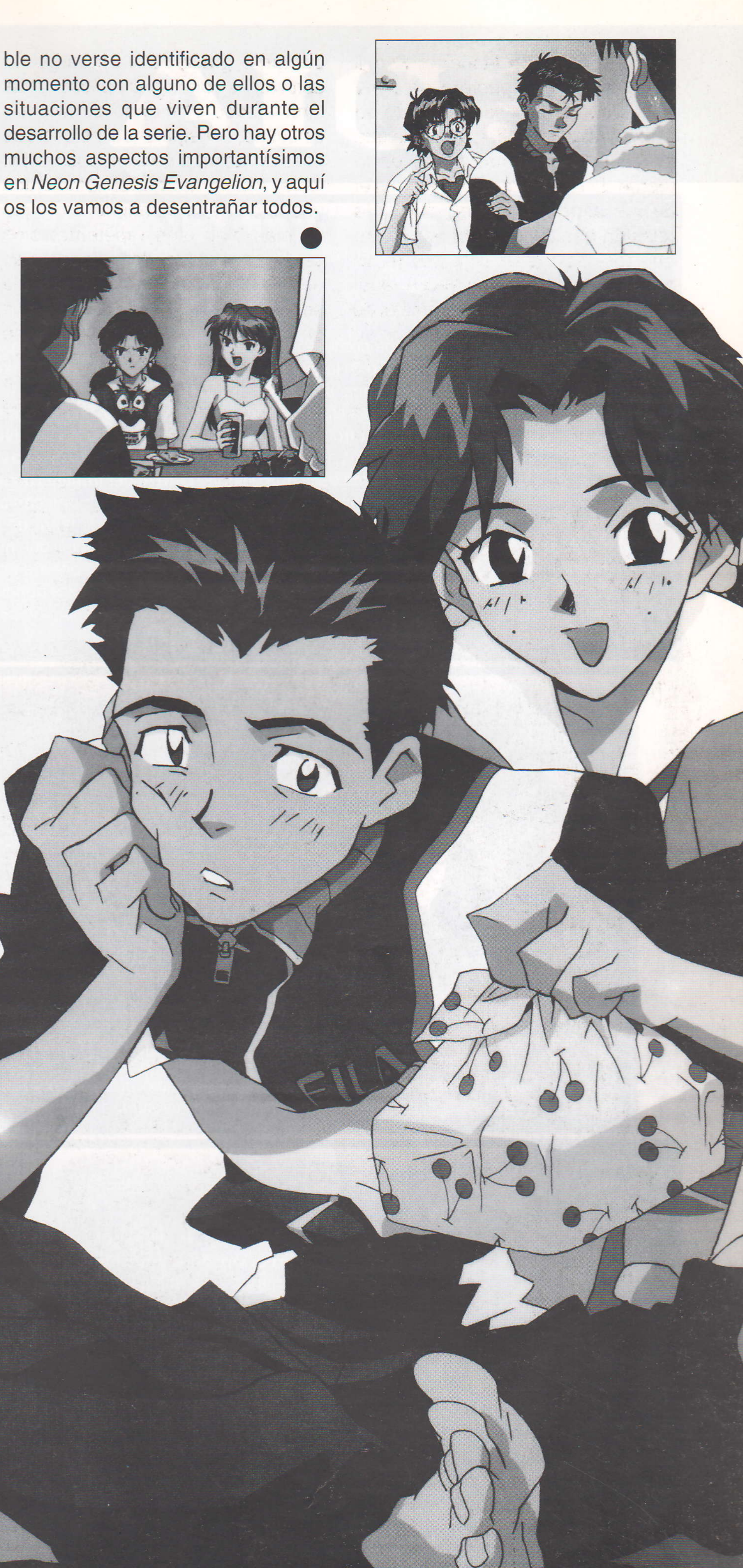
Sin embargo, su buena voluntad y su gran corazón, unido a los comentarios de Kensuke (que le hacen reflexionar muy mucho sobre el tema) le hacen comprender rápidamente la situación de Shinji, con lo que pronto se harán grandes amigos. Especialmente reveladora en este sentido es la escena en la estación de tren, donde Shinji debe abandonar Tokyo 3 para volver con su tío. Tras este importante episodio en la relación entre los tres amigos, muchas cosas quedan resueltas, formando la base de lo que será una buena amistad entre ellos tres. Kensuke, por su parte, goza de un carácter mucho más tranquilo y complejo, cercano en muchos aspectos al de Shinji (demuestra comprenderle mucho mejor que Touji). En él se mezcla su gran afición por todo lo militar, las armas y los juegos de supervivencia con una curiosidad sana a la vez que sensata acerca del mundo que le rodea. Entre su optimismo y su buen carácter puede apreciarse sin embargo un tinte de tristeza y resignación: es algo que podemos ver en su genial monólogo crepuscular cuando simula una situación de combate real haciendo los papeles de soldado herido y otro que

atiende, o cuando le confiesa a Shinji que no sabe qué daría por pilotar sólo una vez el Eva-01. Esta sensación se incrementará en el futuro, cuando se descubra que su amigo Touji es el Fourth Children.

También en la misma clase que todos ellos, Hikari Horaki es la delegada de la clase, una chica responsable y que si bien al principio no jugará un papel demasiado influyente en la acción, después verá incrementada su participación cuando surja un posible romance entre ella y Touji.

Nos quedaría hablar de cuatro personajes secundarios que juegan un papel más o menos importante: Fuyutsuki, segundo de a bordo en Nerv, será quien tome el mando cuando Gendou esté ausente. Maya Ibuki, una hermosa operadora de Nerv que se ha ganado el cariño de muchos fans por su carácter tímido y vergonzoso (¿?), y Shigeru Aoba, un chico guapo operador de Nerv que además de tener una buena legión de fans, llega a tener cierto escarceo romántico con Misato en la segunda parte de la serie.

Estos son los principales personajes de *Neon Genesis Evangelion*, un grupo bastante heterogéneo y con muchas posibilidades, como podéis ver. Son muchas las alabanzas que se han hecho a la serie por su alta tecnología y su guión, pero es un desliz imperdonable olvidar el innegable carisma que desprenden los personajes, sin duda uno de los aspectos más trabajados por **Hideaki Anno**. Y es que es imposible no verse identificado en algún momento con alguno de ellos o las situaciones que viven durante el desarrollo de la serie. Pero hay otros muchos aspectos importantísimos en *Neon Genesis Evangelion*, y aquí os los vamos a desentrañar todos.



GUIA DE

1 ANGEL ATTACK



Fecha de Emisión: 4/10/95

Guión: Hideaki Anno
Realización: Kazuya Tsurumaki
Storyboard: Masayuki/Hideaki Anno
Dirección de animación: Shunji Suzuki



El tercero de los seres conocidos como ángeles (los otros dos aparecieron quince años atrás en el 2[nd] Impact) ataca Tokyo 3, la ciudad reconstruida en el area de Hakone, en el Japón del año 2015. La ONU ataca al monstruo gigante con armas convencionales, incluyendo potentes minas nucleares N2, pero sin resultado alguno: finalmente se cede el control a una organización especial de la ONU llamada Nerv, dirigida por Gendou Ikari. Nerv hace uso de la única arma de la que dispone para hacer frente al ángel, el robot gigante Evangelion 01, un prototipo biomecánico pilotado por el propio hijo de Gendou, Shinji Ikari, de catorce años. A pesar de sus protestas iniciales, un Shinji que no veía a su padre desde hacía varios años es forzado por los acontecimientos a pilotar la unidad sin ningun tipo de experiencia y con la única peculiaridad de su talento natural para sincronizarse mentalmente con el Eva-01.



2 THE BEAST

見知らぬ、天井

Fecha de Emisión: 11/10/95

Guión: Hiroshi Enokido/Hideaki Anno
Realización: Kazuya Tsurumaki
Storyboard: Masayuki/Hideaki Anno
Dirección de animación: Takeshi Honda





La lucha con el ángel comienza con un resultado desastroso para Shinji, cuyo robot es arrollado y mutilado por la terrible fuerza del angel, pierde el conocimiento... y despierta en un hospital. La lucha ha debido ser titánica, pero Shinji no recuerda nada. El ángel ha desaparecido y tras la victoria, la unidad Eva-01 ha quedado deteriorada. La comandante de estrategia Misato Katsuragi, que fue la encargada de conducir a Shinji hasta Nerv y su padre, se hace cargo del apocado Shinji invitandole a vivir con él en su casa. Tras varias sorpresas (nevera llena solo de cerveza y comida precocidada, caos y mugre hasta los techos, un pingüino viviendo en la casa), un agotado y aturdido Shinji descansa en su cama mientras un flashback nos muestra el espectacular contraataque de un enloquecido Eva-01 que curó sus heridas espontaneamente y que, con un Shinji inconsciente como piloto, misteriosamente luchó y venció al ángel con una fuerza y una destrezas propias de un animal desquiciado, como si tuviera voluntad propia.

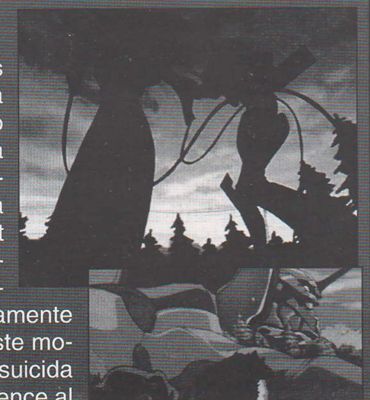
3 A Transfer

見知らぬ、天井

Fecha de Emisión: 18/10/95

Guión: Akio Satsugawa/Hideaki Anno
Realización: Hiroyuki Ishido
Storyboard: Kazuya Tsurumaki/Hiroyuki Ishido
Dirección de animación: Nobuhiro Hosoi





Ya hace dos semanas que Shinji se va acostumbrando más mal que bien a su nueva vida en Nerv, mientras comienza a acudir a clase en la escuela superior de Tokyo a la que ha sido transferido y a la que acude también Rei Ayanami, misteriosa chica piloto del otro prototipo de Evangelion, el Eva-00. Introvertido y callado, Shinji no consigue hacer amigos hasta el día que corre el rumor en clase de que él es el piloto de ese robot gigante que derrotó al ángel y todos en la clase le rodean alborozados. Todos a excepción de Touji Suzuhara, cuya hermana resultó herida en los destrozos urbanos producidos en el combate. Touji culpa de esto a Shinji y le agrede rabiosamente después de clase a pesar de los intentos de su amigo Kensuke de disuadirle. Justo en este momento ataca el cuarto ángel. Shinji sale a su encuentro con el Eva-01 y tras un ataque suicida desobedeciendo órdenes directas de Misato, que bien pudo haber acabado en tragedia, vence al ángel con el consiguiente estupor de Kensuke y Touji, espectadores de excepción que se habían escapado del refugio de emergencia para ver la lucha en directo.

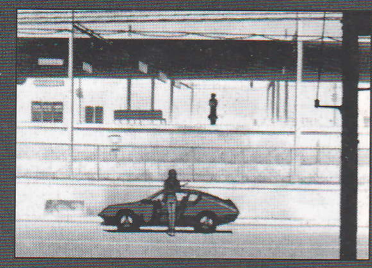
EPISODIOS

雨、逃げ出した後 Hedgehog's Dilemma 4

Fecha de Emisión: 25/10/95

Guión: Akio Satsugawa
Storyboard: Kiichi Jinmoku
Realización: Tsuyoshi Kaga
Dirección de animación: Judenchi





Shinji, que no había disfrutado lo más mínimo pilotando el Eva-01 desde un principio, se escapa de sí mismo y de su vida y lo abandona todo. Vaga por la ciudad y por los alrededores, encontrandose con Kensuke Aida en un campo cercano a Tokyo 3, donde su compañero de clase hacía camping de supervivencia para divertirse. Pero a la mañana siguiente los helicópteros de Nerv lo habían localizado y lo llevan de nuevo a la base. Tras las duras palabras de Misato acerca de su desobeciencia y actitud a la hora de pilotar el Eva-01, Shinji es literalmente invitado a abandonar Nerv. A pesar de que parecía lo que él deseaba, Shinji se enfrenta a su cobardía y frente a Kensuke, Touji y Misato, decide no subir al tren para quedarse y seguir pilotando el Eva-01 para sorpresa y alegría de todos, sobre todo una Misato encantada de volver a tenerle en Nerv.

5 Rei I レイ、心のむこうに

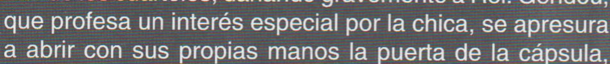
Fecha de Emisión: 1/11/95

Guión: Akio Satsugawa/Hideaki Anno
Storyboard: Kiichi Jinmoku
Realización: Keiichi Sugiyama
Dirección de animación: Shunji Suzuki





Comienza el episodio con hechos acaecidos veinte días antes del primer episodio. Se trata de la primera prueba de sincronización entre Rei Ayanami y el Eva-00, con un desastroso resultado: el robot se vuelve loco y el Entry Plug, cápsula donde se sitúan los pilotos, es eyectada al exterior en el interior de los cuarteles, dañando gravemente a Rei. Gendou, que profesa un interés especial por la chica, se apresura a abrir con sus propias manos la puerta de la cápsula, cuyo metal estaba ardiendo, quemándose las manos para salvarla. Shinji es informado de ésto por la investigadora de Nerv Ritsuko Akagi, quien conoce bien a Gendou. Shinji, que visita por sorpresa a Rei en su casa, descubre que ésta guarda las gafas de su padre como un tesoro y que pocas cosas parecen importarle aparte de complacer a Gendou. Rei repetirá el experimento de prueba con el Eva-00, esta vez con éxito, y al final del episodio aparece el quinto ángel, que hiere a Shinji con un potente rayo de partículas.



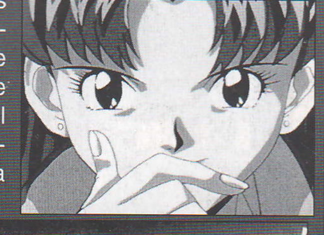
決戦、第3新東京市 Rei II 6

Fecha de Emisión: 8/11/95

Guión: Akio Satsugawa/Hideaki Anno
Storyboard: Masayuki
Realización: Hiroyuki Ishido
Dirección de animación: Nobuhiro Hosoi







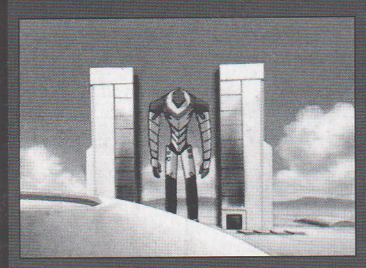
Mientras Shinji se recupera de sus heridas, el ángel actúa haciendo uso de un gigantesco taladro con el que perfora el subsuelo, intentando llegar a los cuarteles subterráneos donde está Nerv. Las excelentes protecciones de GeoFront permiten cierto tiempo de reacción en el que Misato idea una genial estrategia para derrotar a un ángel que en un principio parecía invencible. En una acción conjunta del Eva-01 y el Eva-00, el triunfo es total cuando Shinji dispara contra el ángel un gigantesco cañón de partículas usando la energía eléctrica de todo Japón. A su vez Rei protegía a Shinji del rayo del ángel con un grueso escudo que se desintegra en el último instante en el que Shinji destruye al ángel. Al final del episodio, Shinji repite la acción de su padre abriendo con sus manos la cápsula de Rei, que había sido ligeramente alcanzada por los últimos efectos del rayo del ángel.



7 A HUMAN WORK 人の造りしもの

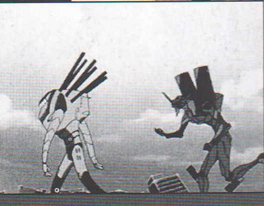
Fecha de Emisión: 15/11/95

Guión: Hiroshi Enokido/Hideaki Anno **Realización:** Keiichi Sugiyama
Storyboard: Keiichi Sugiyama/Hideaki Anno **Dirección de animación:** Shunji Suzuki





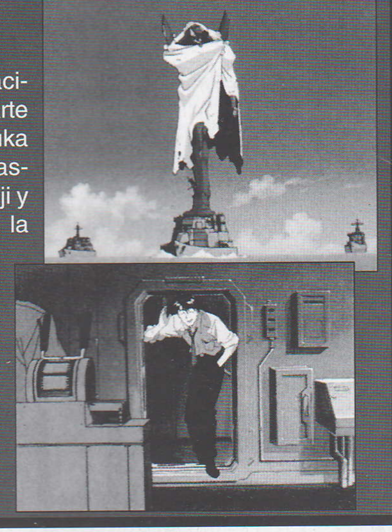
El impacto público de los robots Evangelion aumenta hasta el punto en que el gobierno japonés intenta producir un substituto de las unidades Eva fabricando un robot llamando Jet Alone, que a diferencia de los Eva, impulsados por electricidad, usa energía nuclear como combustible. Gendou, preocupado por el efecto contraproducente que pueda tener este Jet Alone, lo manipula y sabotea para que falle el día de su presentación. Hay un sobrecalentamiento del núcleo y el riesgo de de explosión atómica pone en jaque a toda la convención que iba a la presentación del JA. Los esfuerzos de Misato Katsuragi por evitar la catástrofe introduciendose en el interior del Jet Alone con la ayuda de Shinji y el Eva-01 resultan ser inútiles ya que Gendou había saboteado el Jet Alone para que el proceso de autodestrucción del robot se detuviese antes de la deflagración, es decir, nunca hubo peligro real sino que todo era un plan urdido por Gendou.



8 ASUKA STRIKES! アスカ、来日

Fecha de Emisión: 22/11/95

Guión: Akio Satsugawa/Hideaki Anno **Realización:** Kazuya Tsurumaki
Storyboard: Shinji Higuchi **Dirección de animación:** Takeshi Honda



Asuka Langley, piloto del flamante tercer robot Eva-02, llega a Japón. Alemana de nacimiento, con sangre japonesa en las venas por parte de su abuelo y educada en Estados Unidos, Asuka es una chica arrogante y descarada que contrastará con los caracteres de los otros pilotos Shinji y Rei. Asuka venía con una flota de la ONU en la que también venía el ingeniero Ryohji Kaji, exnovio y ex-compañero de universidad de Misato. El ataque en este episodio del sexto ángel, una especie de monstruo marino, acaba con la victoria de Asuka y Shinji que, pilotando el Eva-02 y siguiendo las ordenes de Misato, atacan bajo el agua al ángel y consiguen destruirlo tras dispararle desde dos destructores hundidos con este proposito.



9 Both of You, Dance Like You Want to Win! 瞬間、心、重ねて

Fecha de Emisión: 29/11/95

Guión: Akio Satsugawa/Hideaki Anno **Realización:** Shoji Mizushima
Storyboard: Shinji Higuchi **Dirección de animación:** Shinya Hasegawa



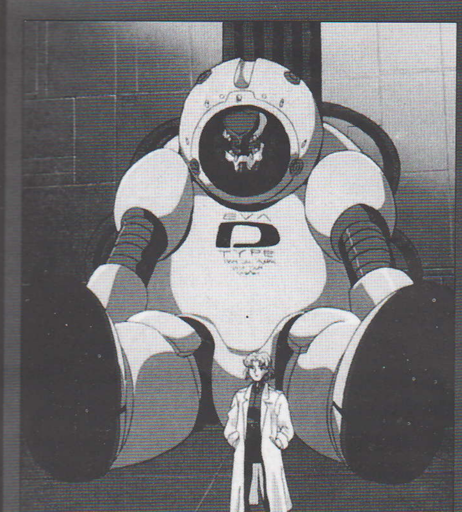
A pesar de que Asuka ya se había graduado en la universidad en Alemania, por razones de integración entra en el mismo instituto que Rei y Shinji. Al principio la medio extranjera medio japonesa Asuka Langley se convierte en la chica más popular del instituto, pero esto comienza a cambiar paulatinamente a medida que su carácter egoista y altanero se va haciendo evidente. Cuando más tarde ataca el séptimo ángel, Asuka sale a su encuentro y tras cortarlo en dos, cada parte se convierte en un ser idéntico al original que se mueve sincrónicamente, mostrando así un peligroso poder de multiplicación y su capacidad para vencer tambien tanto al Eva-01 como al Eva-00. Tras investigar a fondo al peculiar ángel, Misato descubre que éste solo podrá ser derrotado si cada parte recibe el mismo daño al mismo tiempo. Para ello, Shinji y la cabezona de Asuka pasan ocho intensos dias viviendo juntos e intentando sincronizandose. Finalmente tienen éxito y vencen al ángel ejecutando al son de la música una especie de coreografía de batalla conjunta.



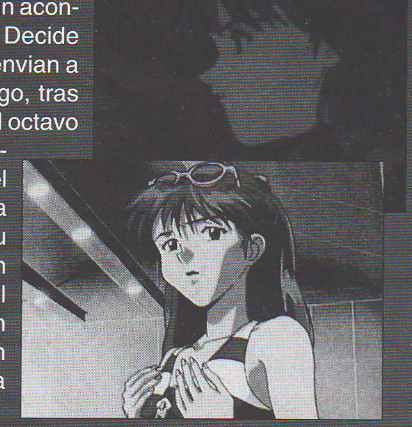
マグマダイバー MAGMADIVER 10

Fecha de Emisión: 6/12/95

Guión: Akio Satsugawa/Hideaki Anno **Realización:** Tsuyoshi Kaga/Hiroyuki Ishido
Storyboard: Tsuyoshi Kaga/Hideaki Anno **Dirección de animación:** Judenchi



El descubrimiento de un ángel todavía en su fase de larva en el interior de un volcan es todo un acontecimiento que Nerv no quiere dejar pasar. Decide capturarlo vivo para estudiarlo y para ello envian a Asuka Langley con su Eva-02. Sin embargo, tras salir de su estado larvario se convierte en el octavo ángel atacando peligrosamente. Hay entonces un enfrentamiento entre el Eva-02 y el ángel que se decide por parte de Asuka cuando esta congela el núcleo del ángel (su punto débil) para atravesarlo después. Sin embargo, cuando estaba a punto de caer, el ángel corta el cable de la unidad Evangelion de Asuka, y está a punto de caer al volcan para finalmente ser rescatada por Shinji a los mandos del Eva-01.

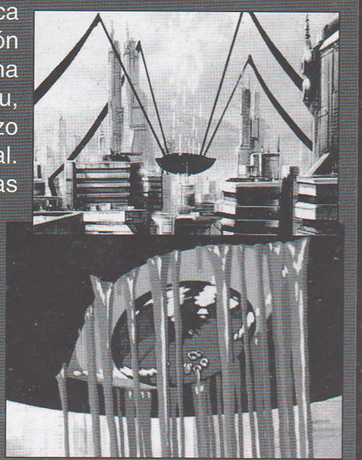


11 The Day Tokyo-3 Stood Still 静止した闇の中で

Fecha de Emisión: 13/12/95

Guión: Hiroshi Enokido/Hideaki Anno **Realización:** Tetsuya Watanabe
Storyboard: Masayuki **Dirección de animación:** Toshio Kawaguchi

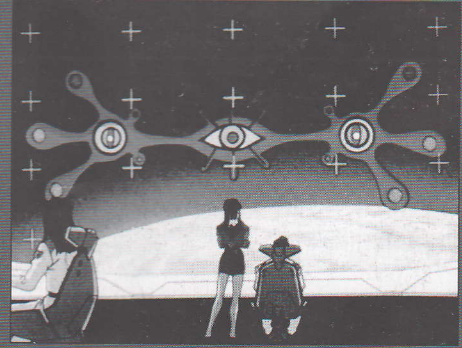
El ataque de un ángel nunca es bienvenido, pero el noveno ángel ataca Tokyo 3 en el peor de los momentos: cuando toda la ciudad sufre un apagón eléctrico y no hay ninguna otra energía disponible. A pesar de su inoportuna aparición, Asuka, Shinji y Rei consiguen llegar hasta Nerv donde Gendou, Ritsuko y el resto de personal de la organización han realizado un esfuerzo titánico en preparar las unidades Evangelion para su lanzamiento manual. Con solo cinco minutos de energía en las baterías y ante lo desesperado de la situación, los tres pilotos hacen acopio de valor y actúan como un verdadero equipo siguiendo el plan de Asuka. Finalmente y con una acción memorable consiguen vencer noveno al ángel, que pretendía penetrar en GeoFront vertiendo una especie de liquido corrosivo en su interior.



奇跡の価値は She said "Don't make others suffer for your personal hatred" 12

Fecha de Emisión: 20/12/95

Guión: Akio Satsugawa/Hideaki Anno **Realización:** Hiroyuki Ishido
Storyboard: Masayuki **Dirección de animación:** Judenchi



Misato consigue ser promocionada a Coronel de tercera clase y tercera al mando de la organización de Nerv. En poco tiempo será capaz de probar su recién estrenada nueva responsabilidad, ya que justo en ese momento comienza desde la orbita terrestre el ataque del décimo ángel. Peligrosamente acercándose a Tokyo 3 desde el espacio, y ante la ausencia de sus superiores Gendou y Fuyutsuki, Misato se arriesga con una operación de intercepción que llega a buen término gracias al gran esfuerzo de Shinji.

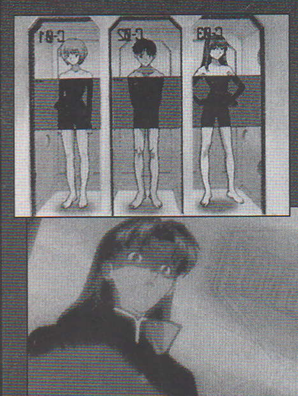


En este episodio también se revelan las razones de Misato para entrar a formar parte de Nerv: quiere vengar la muerte de su padre, que falleció en la expedición Katsuragi realizada el 13 de Septiembre del año 2000, el día en el que ocurrió el 2nd Impact, causado por los ángeles números 1 y 2.

13 LILLIPUTIAN HITCHER 使徒、侵入

Fecha de Emisión: 27/12/95

Guión: Takeshi Isomitsu/Akio Satsugawa/Hideaki Anno **Realización:** Tensai Okamura
Storyboard: Tensai Okamura **Dirección de animación:** Kazuya Kise



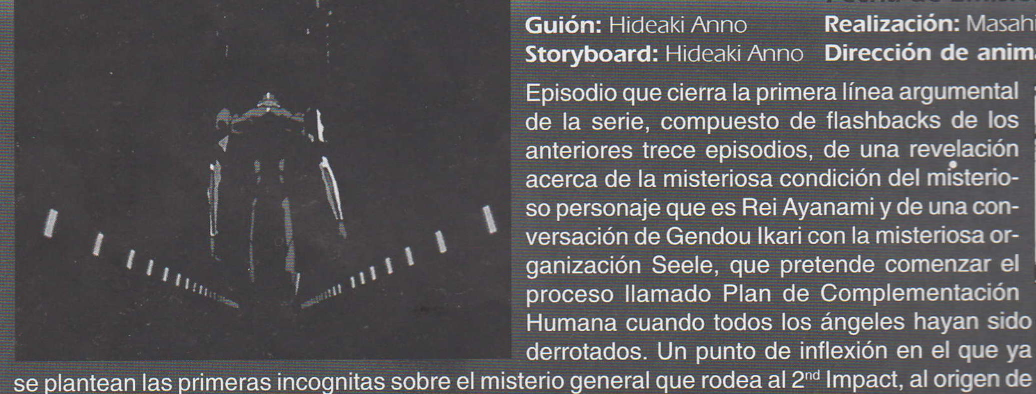


El sistema informático de Nerv, una red local de tres potentísimos ordenadores llamada Magi System se convierte en el objetivo directo del onceavo ángel. Este ser se compone de una colonia de seres microscópicos a modo de organismos unicelulares capaces de penetrar en el interior de un ordenador. A cargo de un importantísimo sistema y controlando toda la organización y estructura de Nerv así como los mecanismos que controlaban a las unidades Evangelion, el súper ordenador Magi está programado para comenzar una cuenta atrás de autodestrucción que destruirá Nerv y las unidades Eva en el caso de que su información y sistemas quedasen desprotegidos. En una trepidante y desesperada acción a contrarreloj llena de suspense y emoción hasta el final, Ritsuko Akagi intentará detener al ángel, que va infectando poco a poco el ordenador como si de un virus informático se tratase.

ゼーレ、魂の座 WEAVING A STORY 14

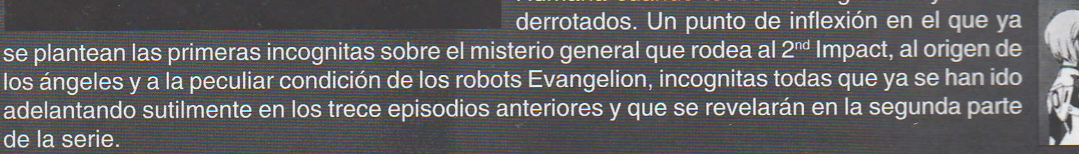
Fecha de Emisión: 3/1/96

Guión: Hideaki Anno **Realización:** Masahiko Ootsuka/Ken Andou
Storyboard: Hideaki Anno **Dirección de animación:** Kazuya Tsurumaki





Episodio que cierra la primera línea argumental de la serie, compuesto de flashbacks de los anteriores trece episodios, de una revelación acerca de la misteriosa condición del misterioso personaje que es Rei Ayanami y de una conversación de Gendou Ikari con la misteriosa organización Seele, que pretende comenzar el proceso llamado Plan de Complementación Humana cuando todos los ángeles hayan sido derrotados. Un punto de inflexión en el que ya se plantean las primeras incognitas sobre el misterio general que rodea al 2nd Impact, al origen de los ángeles y a la peculiar condición de los robots Evangelion, incognitas todas que ya se han ido adelantando sutilmente en los trece episodios anteriores y que se revelarán en la segunda parte de la serie.

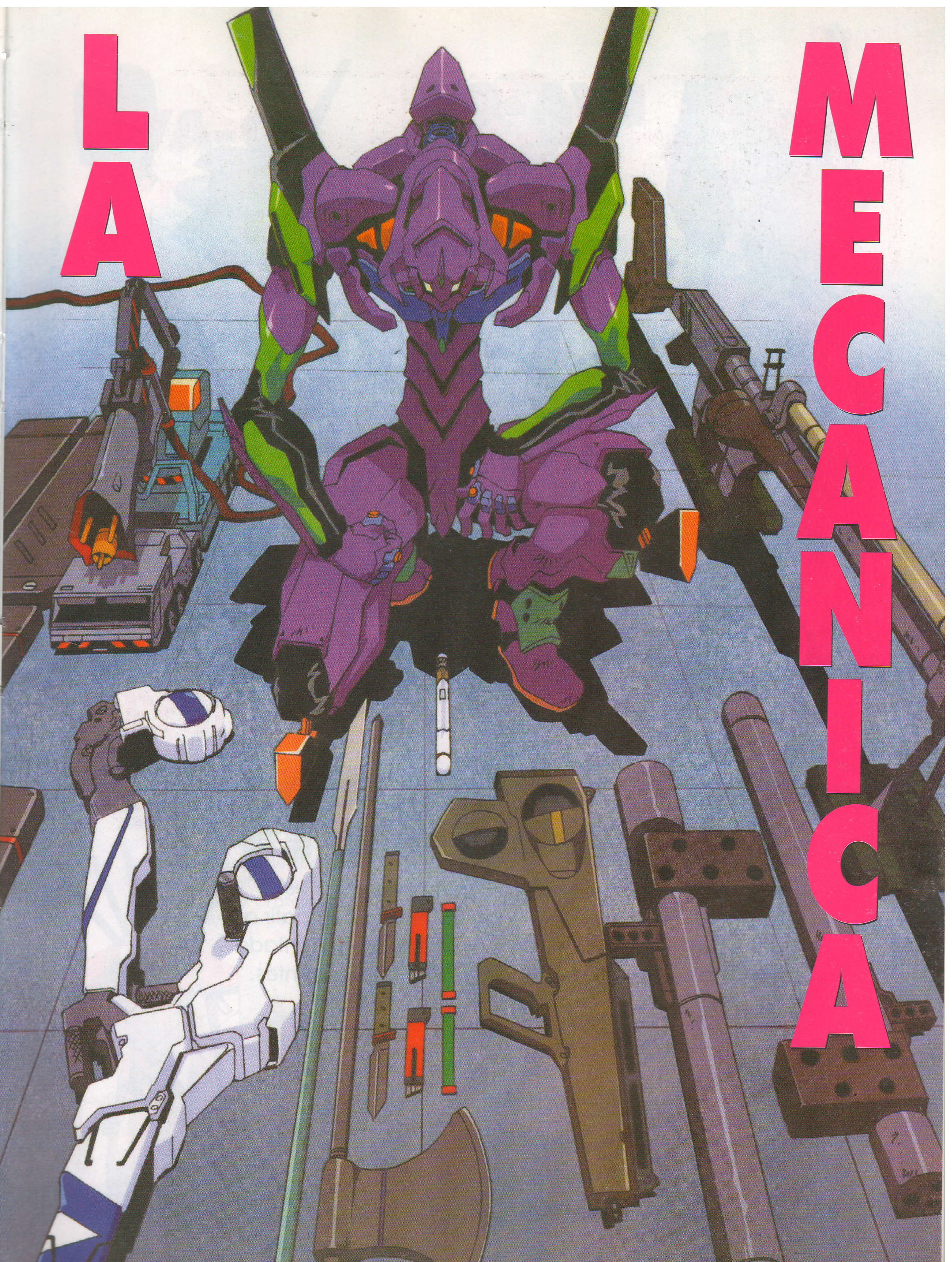


STAFF

Planning-Autores........GAINAX
Planning........Project Eva
Con la aparición de........Kadokawa Shoten/Gekkan Shonen Ace
Diseño de personajes........Yoshiyuki Sadamoto
Diseño de mecánica........Ikuto Yamashita/Hideaki Anno
Directores adjuntos........Masayuki/Kazuya Tsurumaki
Director artístico........Hiroshi Kato
Control de color........Harumi Takahoshi
Director de fotografía........Youichi Kuroda
Director de sonido........Hideyuki Tanaka
Producción de sonido........Audio Tanaka
Música........Shirou Sagisu
Cooperación musical........TV Tokyo Music
Opening theme........"Zankokuna Tenshi no Thesis"
  Letra........Neko Oizawa
  Música........Hidetoshi Satou
  Arreglos........Toshiyuki Ohmori
  Voz........Youko Takahashi
Ending theme........"FLY ME TO THE MOON"
  Letra y música........Bart Howard
  Arreglos........Toshiyuki Ohmori
  Voz........CLAIRE
Animación del opening........Takeshi Honda/Shinya Hasegawa
  Producción........Kazuya Tsurumaki
Animación del ending........Masayuki
Relaciones públicas........Rei Anami (TV Tokyo)/Hiroki Satou (GAINAX)
Servicios de animación........Tatsunoko Pro/GAINAX
Productores........Noriko Kobayashi (TV Tokyo) /Yutaka Sugiyama
Prod. de animación........Motoki Shokuda/Shuuji Uchiyama/Hakushi Yamaga
Director........Hideaki Anno

REPARTO

Shinji Ikari........Megumi Ogata
Misato Katsuragi........Kotono Mitsuishi
Ritsuko Akagi........Yuriko Yamaguchi
Rei Ayanami........Megumi Hayashibara
Souryu Asuka Langley........Yuuko Miyamura
Gendou Ikari........Fumihiko Tachiki
Kouzou Fuyutsuki........Genmu Kiyokawa
Ryohji Kaji........Koichi Yamadera
Touji Suzuhara........Tomokazu Seki
Kensuke Aida........Tetsuya Iwanaga
Hikari Horaki........Junko Iwao
Makoto Hyuga........Hiro Yuuki
Maya Ibuki........Niki Nasagawa
Shigeru Aoba........Takehito Koyasu
Keel Lorentz........Bakunin


LA
MECANICA



EVA-01 Test-type

Segunda unidad Evangelion fabricada, es el modelo de prueba. Sin duda es el robot más especial y carismático de toda la serie. El diseño más agresivo, una versatilidad sin límites y una peculiaridad que lo convierte en invencible: su estado "berserk". Se trata del arma definitiva para enfrentarse a los ángeles.

Unidades EVANGELION

Uno de los aspectos más característicos de la serie son estos gigantescos robots diseñados expresamente para combatir a los ángeles, la amenaza más grave a la que se ha enfrentado la humanidad. Guardan dentro de sí misterios sorprendentes.

JET ALONE

El Jet Alone (JA) fabricado por el gobierno nipón presenta un diseño similar al de las Unidades EVA pero claramente mecánico, gracias a detalles como las junturas de sus articulaciones. Recuerda en su esquema de color al Jet Jaguar (robot humanoide gigante amiguete de Godzilla) o incluso a Spectreman, otro hermano bastardo de Ultraman salido de la

EVA-02
Production Model

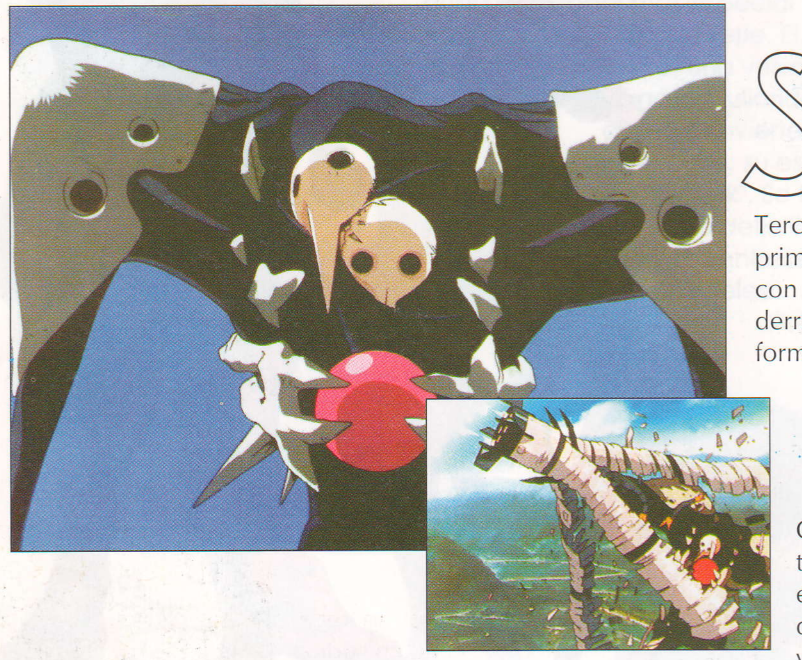
Tercer unidad Evangelion y primera en ser fabricada en serie, es el modelo de producción definitivo. Se trata de un aparato muy equilibrado y compacto, con muy buen rendimiento pero sin llegar a los niveles de genialidad del EVA-01. Pilotado por Sohryu Asuka Langley, y con un llamativo esquema de color, es la unidad más dinámica y más alejada de la idea de bestia descontrolada. Por así decirlo, es la más "robótica" de las unidades.

EVA-00
Proto-Type

Primer robot fabricado: se trata de un prototipo primitivo que no alcanza el rendimiento de sus hermanos mayores. Sin embargo, realiza una muy buena labor de apoyo además de poder defenderse sin ningún problema si llegara el caso. Es pilotado por Rei Ayanami.



Los Envia



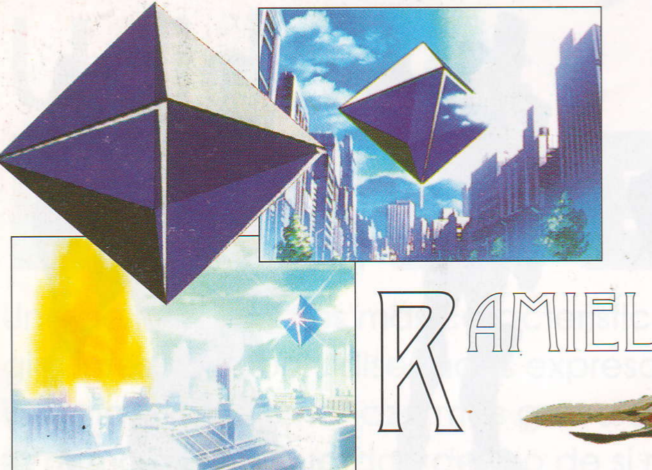
SACHIEL

Tercer ángel, aparece en el primer episodio. Armado con unas terribles lanzas, es derrotado por Shinji de forma inconsciente.

Cuarto ángel, aparece en el tercer episodio. Sus hilos energéticos cortan el cable de alimentación del EVA-01, y Shinji consigue vencerlo con un ataque suicida.

SHAMSHEL

Quinto ángel, aparece en el episodio cinco. Shinji es derrotado en su primer ataque, y finalmente consigue destruirlo con un gigantesco rifle de positrones en el sexto episodio.

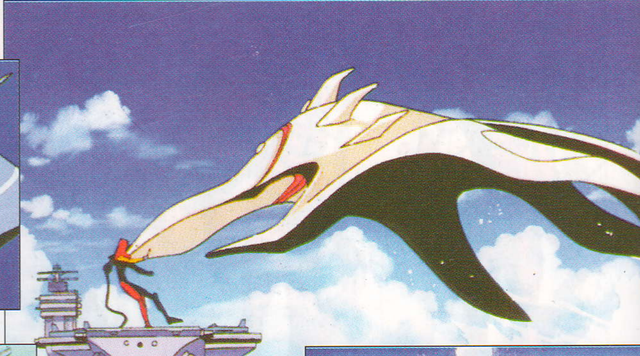


RAMIEL

Sexto ángel, aparece en el octavo episodio. Tras atacar en el mar a la recién llegada Asuka con su EVA-02, el ángel es finalmente vencido gracias a la estrategia de Misato.

GAGHIEL

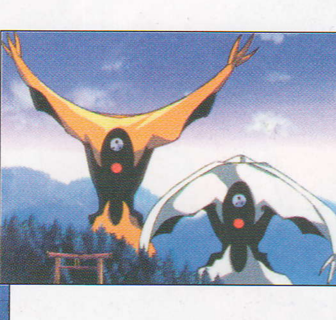


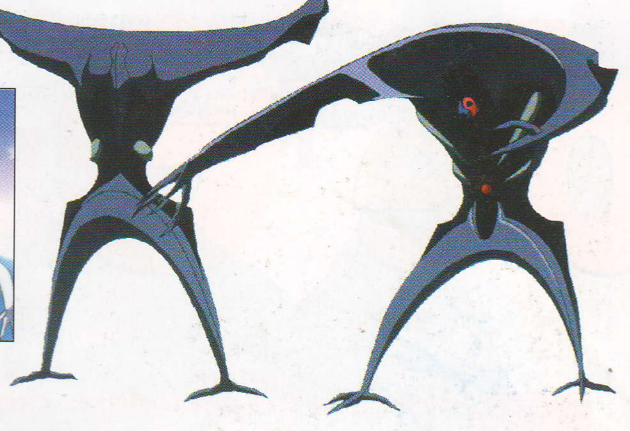


dos de Dios

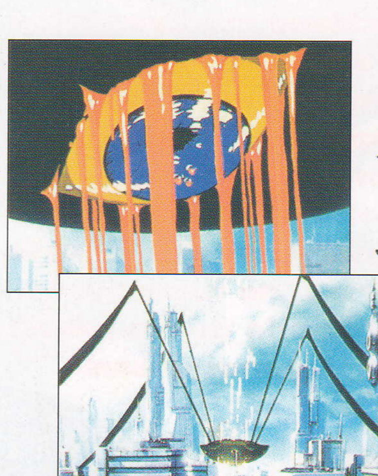
Séptimo ángel, aparece en el episodio nueve. Su capacidad de duplicación exige una perfecta compenetración entre Asuka y Shinji para derrotarlo.

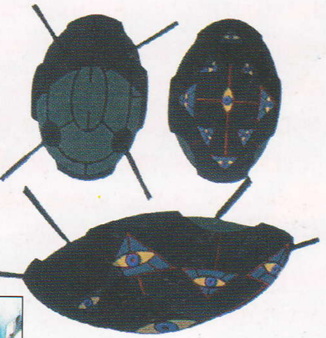
I



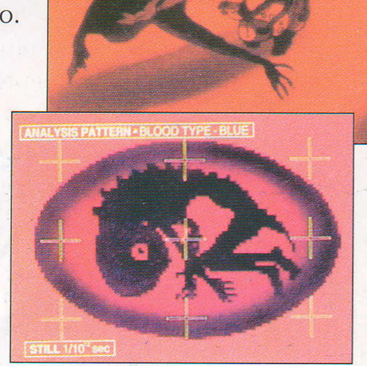


SANDALPHON





Octavo ángel, aparece en el décimo episodio. Es detectado dentro del cráter del volcán del monte Asama, cuando se encuentra todavía en estado larvario, y Asuka se sumerge en la lava para derrotarlo.

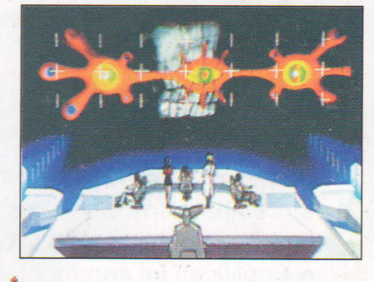


MATARAEL

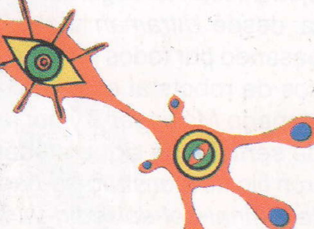
Noveno ángel, aparece en el episodio once. Shinji y sus compañeros le derrotan con un ataque conjunto cuando intentaba atacar Nerv durante un apagón.

SAHAQUIEL

Décimo ángel, aparece en el episodio doce. Misato, recién ascendida, toma la arriesgada decisión de interceptarlo en el espacio.











Decimoprimer ángel, aparece en el episodio trece. Se trata de un virus informático que intenta atacar Nerv

la Mecánic
de Evangel

Puede que los personajes tengan un peso y un carisma excepcional, qu el ambiente general de la obra sea sugestivamente esotérico, pero a fin y al cabo, y simplificando mucho, se podría considerar que *Evangelio* es básicamente una serie de ciencia-ficción que, a pesar de contar co muchas facetas, juega una de sus mayores bazas en el apartado futurist y en el diseño de mecánica. Cierto es que el propio Anno ha afirmad irónicamente que *Evangelion* es "*sólo una serie de robots gigante y chicas guapas*", y mucho se ha discutido acerca de si la mecán ca juega un papel de mero comparsa o si es al contrario, pero l cierto es que no podría entenderse la serie si no fuese por es robot gigante que ya ha pasado a la historia de los robot clásicos del mundo de la animación japonesa, como Mazinger Z, Grendizer o Gundam.

La razón de ser de la práctica totalidad de los robots o héroes gigantes que han poblado la ciencia-ficción nipona ha sido justificada no *per se* sino por la existencia de un enemigo que, de una forma u otra, ostentaba una forma humanoide y/o gigantesca mucho más fácil de combatir en los mismos términos de gigantismo. La lista de obras que ejemplifican tal argumento es infinita: desde *Ultraman* hasta *Macross*, pasando por todos los animes clásicos de robots al estilo del ya mencionado *Mazinger Z* y por las series de sentai, que siguen todas un patrón fijo de *monstruo-se-hace-gigante-al-final-del-episodio-vamos-a-invocar-al-robot-tocho-pa-petarle*

Y como no podía ser de otra forma, también en *Evangelion* tenemos monstruos gigantescos inmunes a las armas convencionales que necesitarán de medidas especiales (léase robot gigante *Evangelion*) para poder ser combatidos. Esta premisa base podrá obviarse en el transcurso de la serie y de hecho ocurre en varios episodios donde el

ángel a combatir r tendrá forma humanoide, veces ni siquiera será gigante otras podrá ser cosas tan insólita como un virus informático o un niñ de catorce años. Sin embargo, que más nos interesa en este apa tado es comentar las carácterística y peculiaridades de los robots y ele mentos mecánicos que aparecen e la serie, así que paciencia y un caña que hay mucho que pescar.

Las unidades Evangelion

Es innegable el carisma y la ene gía que desprende el EVA-01, el pr mer robot que vemos en la serie


a
on



sin duda el punto de referencia principal a la hora de considerar la peculiaridad de los diseños mecánicos en esta obra. Obra del diseñador **Ikuto Yamashita**, el EVA-01 destaca poderosamente sobre la gran mayoría de robots diseñados en la actualidad bien para anime o para series de ciencia ficción. Si bien la tendencia general en anime está dominada por veteranos como **Kunio Okawara** o su alumno aventajado **Hajime Katoki**, que han logrado sus mayores logros en las múltiples secuelas de Gundam, **Yamashita** ha sabido abstraerse considerablemente para, mediante un proceso de diseño a todas luces laborioso (que veremos más adelante) finalizar el diseño definitivo de la unidad Evangelion 01. La espectacularidad y originalidad del EVA-01 ha sido la base a partir de la cual se han diseñado todas las demás unidades Evangelion. Valga destacar como curiosidad más o menos importante la negativa de **Anno** (que también recibe crédito como diseñador de mecánica) a que ninguna empresa juguetera interfiriera con su patrocinio del show en el diseño final de los robots de la serie. Esta arriesgada apuesta por la integridad artística de la serie, que bien podía haber significado una auténtica ruina por falta de explotación comercial, ha resultado en un éxito absoluto de las ediciones tanto en juguete como en kit de montar de los robots de *Evangelion*. Una repercusión mucho mayor que la de otros diseños mecánicos concebidos a partes iguales por casas jugueteras y productores de anime o TV, concienzudamente ideados para ajustarse a los gustos del público asegurando así una buena acogida de los productos derivados. A pesar de que en el caso de *Evangelion* ninguna empresa juguetera ha participado en la creación de los robots (como Bandai, que tradicionalmente ha patrocinado las series punteras de robots como *Gundam*, obteniendo posteriormente pingües beneficios al comercializar los juguetes derivados), los aficionados a la serie han convertido en superventas cualquier producto que inmortalizase en plástico o cualquier otro material la figura de las unidades Evangelion.

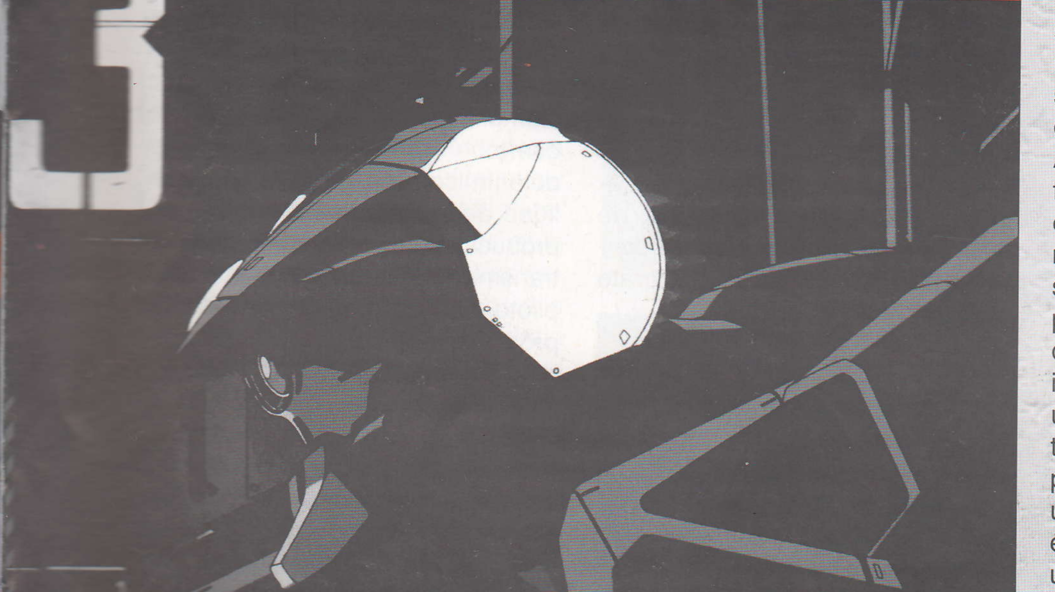


Y eso que las diferencias entre los robots contemporáneos y los EVA son evidentes. En comparación, un aspecto mucho más humano que la mayoría de robots humanoides, valga la redundancia, que se materializa en formas largas y esbeltas y extremidades mucho más convencionales (el pie parece meramente un zapato y la mano tiene los dedos igual que un humano corriente). No hay ninguna articulación mecánica a la vista, y el material con el que está construido aparenta ser poco rígido y flexible. La sensación general es la de una parte interior casi humana cubierta por una especie de armadura protectora que, aparte de uno o dos ornamentos más o menos licenciosos (como placas de los hombros o las rodilleras), resulta bastante sobria y casi pragmática. Más tarde, cuando veamos al robot en acción quedará patente tanto su forma de luchar como de moverse, más cercana a un atleta o guerrero masai que al típico robot japonés estilo Gundam. A pesar de que en ningún momento ha quedado aclarado, parece que el interior del Evangelion es una especie de masa biológica humanoide, potenciada por la tecnología convencional y los materiales más avanzados y resistentes.

Hay algo inherente al diseño de las unidades Evangelion, presente en todas ellas en mayor o menor medida y que resulta especialmente evidente en el EVA-01: su aspecto animal, de bestia casi indómita, característica que se hace patente en varias ocasiones, cuando se descontrola (estado "berserk", como se le da en llamar). Esta peculiaridad, de la que también ha hecho gala el EVA-00, resulta acentuada por el aspecto de demonio que **Yamashita** ha dado a la cabeza del EVA-01. Se ha comentado la posibilidad de que **Yamashita** se haya inspirado en cascos de armaduras medievales japonesas que, para resultar lo más amenazadoras posible, se inspiraban en motivos demoníacos. Y es precisamente ese tinte de bestia demoníaca descontrolada lo que, unido a su innovadora morfología y forma de moverse y luchar, dan al Evangelion su poderosa personalidad y carisma, su energía e impacto visual. Especialmente memorables en este aspecto son las escenas del flashback que coronan el final del segundo episodio, unas escenas terribles y llenas de una fuerza sobrecogedora.

El realismo y la plataforma de NERV

Las unidades Evangelion, a pesar de ser aparatos difícilmente concebibles en la realidad, en la serie tienen tras de sí una plataforma de acción excepcional, cuidadosamente diseñada hasta el último detalle por los artistas de GAINAX. Absolutamente todo el entorno e infraestructura necesaria para poner en marcha un proyecto de tal magnitud está fielmente reflejado en la serie. Esto proporciona una perspectiva extremadamente realista que, una vez más, consigue una implicación total del espectador y unas sensaciones mucho más auténticas y consecuentes con el espectáculo al que está asistiendo. Es una perspectiva de coherencia que empieza desde lo más básico, con un tema tan peliagudo como el de



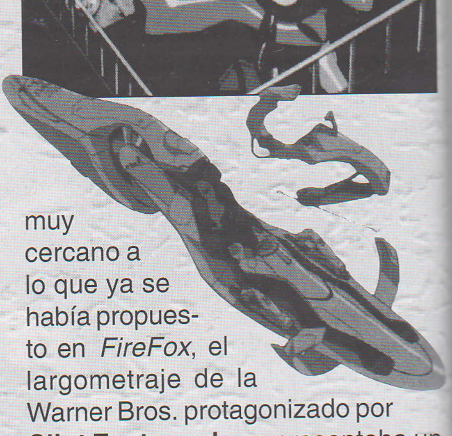
Sólo por citar las series de mecha que se han tomado mínimamente en serio el tema: las obras antiguas como *Mazinger Z* resolvían la papeleta con bastante decencia y de paso mataban dos pájaros de un tiro. El metal pesado y altamente energético llamado Japanium era utilizado como energía para mover el enorme robot de 50 metros de altura y de paso formaban la aleación superdura de la que estaba construida el robot. Algo que no está demasiado alejado de la realidad: el bombardero antitanque Thunderbolt (A-10) del ejército americano dispara balas de uranio empobrecido, un metal altamente pesado que desmenuzaba los tanques enemigos en la Guerra del Golfo que daba gusto. Por su parte, en las series de Gundam, robots de unos 20 o 30 metros de altura y un peso aproximado de unas 50 toneladas métricas se movían a sus anchas y durante tiempos inusitadamente largos gracias a baterías nucleares o tanques de combustible sólido. Y en el caso de Evangelion la cosa alcanza tintes extremos: la energía necesaria para que un robot tan alto como Ultraman (unos 60 metros) se mueva como éste lo hace es enorme, y se ha optado por la solución no fácil. No se ha ideado ni mejorado una nueva fuente de energía sino que se ha utilizado una común que todos conocemos: la electricidad. Simple y real, casi lógico. No sería muy factible mover un EVA con gasolina, y ponerle un reactor nuclear parece algo descabellado y peligroso: tan sólo nos remitimos al episodio 7 y al "fiasco" del Jet Alone (JA) para ejemplificarlo.



El Evangelion ha de estar permanentemente conectado a la red eléctrica mediante un enorme cable de alta tensión de varios metros de diámetro que se suelta a voluntad y que consta de dos enormes fusibles para proteger el sistema de descargas dañinas. El cable permite tener libertad de acción sin que haya que preocuparse por el combustible: por su parte, la unidad posee unas baterías recargables que le permiten cinco minutos de autonomía y ni un segundo más, que tardan una hora en cargarse. Toda esa energía habilita al Evangelion para una tarea ciertamente limitada: andar, correr, saltar, luchar... no vuela ni hace hazañas extremas como lanzar potentes rayos, aunque sí que es cierto que despliega su campo de fuerza A.T. (del que hablamos más adelante) con la energía eléctrica, aunque ésto no está completamente aclarado.

Si el asunto de la energía está cuidadosamente medido y adaptado a la realidad, no lo es menos el del manejo de la unidad. Ésto es algo que pocos autores han tenido en cuenta con seriedad si exceptuamos a **Masamune Shirow** y sus famosos landmates que copian los movimientos del piloto alojado en su interior. En *Evangelion* se parte de una base distinta pero de alguna manera cercana a la propuesta de **Shirow** para terminar con un concepto de control mental del aparato





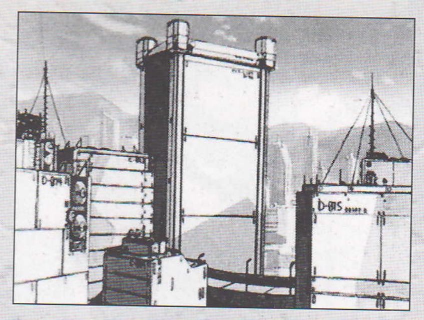
muy cercano a lo que ya se había propuesto en *FireFox*, el largometraje de la Warner Bros. protagonizado por **Clint Eastwood** que presentaba un interface de control mental de un caza de combate sovietico más o menos ajustado a las características del piloto. En *Evangelion* ocurre lo mismo, con la salvedad de que el control mental que se tiene sobre el robot tiene menos que ver con una máquina que lee el pensamiento (*Macross Plus* fue la heredera más directa de *FireFox* en este aspecto) y tiene más que ver con la sincronización entre el piloto y la parte humana del robot. Este concepto de sincronización, que aparece en la serie muy a menudo, y la capacidad para lograr este estado son las principales peculiaridades de los niños buscados por la Organización Marduk. En este aspecto, Shinji parece ser el más aventajado con diferencia: sin entrenamiento previo, subió al EVA-01 y sobrepasó el 40% de sincronización con el aparato. A mayor sincronización mayor control sobre el robot y mayor rendimiento de la unidad. Peligros los hay, como siempre que se utiliza el cerebro como herramienta directa: el estado anímico del piloto afecta a la calidad de la sincronización y puede producir residuos en el sistema que transmite los impulsos nerviosos del piloto a la unidad. Esto es lo que produce que la unidad enloquezca de vez en cuando, como en el flashback del final del episodio 2 o en el del principio del episodio 5. Para mejorar la señal cerebral se le aplican al piloto dos amplificadores que le quedan muy cucos en forma de orejitas en la cabeza. Parece que no son absolutamente necesarios

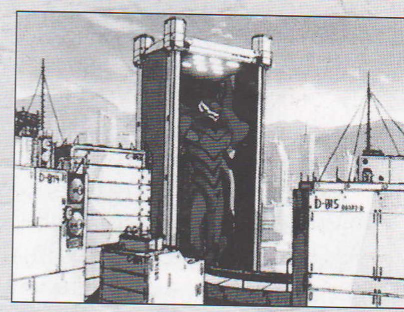
aunque sí que ayudan bastante a mejorar la señal y por tanto el control de la unidad. Las palancas que el piloto sujeta parecen tener un valor de énfasis en los datos que le llegan al robot: controlan cosas como el nivel exacto de fuerza que el piloto le pide al EVA (un ejemplo lo tenemos en el episodio 8, cuando Shinji y Asuka suben al EVA-02), algo más difícil de determinar mediante el control mental pero que mecánicamente se traduce en información clara como el cristal.

La cabina desde la que el piloto maneja la unidad Evangelion es un tubo que se introduce en el interior de la unidad llamado Entry Plug. Va lleno de LCL (oxigeno líquido), algo que ya habíamos visto en *Abyss* de **James Cameron**, en el que el protagonista baja a una fosa abisal con una escafandra llena de este líquido. En el Entry Plug hay sitio para un solo piloto, y cada una va personalizada en el interior con el número de la unidad y la cara del Evangelion correspondiente en el visor del piloto.

No nos olvidemos de comentar la gigantesca y extensa plataforma de infraestructura construida por NERV para poner en marcha las unidades Evangelion, abastecerlas de energía y armas, transportarlas de un lugar a otro y tenerlas bien aparcaditas cuando no se usan. Un complejísimo dispositivo financiado por la ONU que probablemente haya sido tanto o más caro que el desarrollo de las unidades en sí.

Para empezar, cuando no se usan, las unidades Evangelion descansan en GeoFront, la ciudad subterránea bajo Tokyo-3 que alberga los cuarteles generales de NERV, sumergidos en una descomunal piscina de bakelita líquida que las mantiene frías. Cuando son llamadas a la acción, se vacía el tanque y se fija el robot a una plataforma elevadora que es la que es enviada a gran velocidad desde el subsuelo a la superficie por medio de un complejo sistema de túneles y accesos distribuidos por toda la ciudad. En el primer episodio puede verse claramente el funcionamiento de todo este sistema.

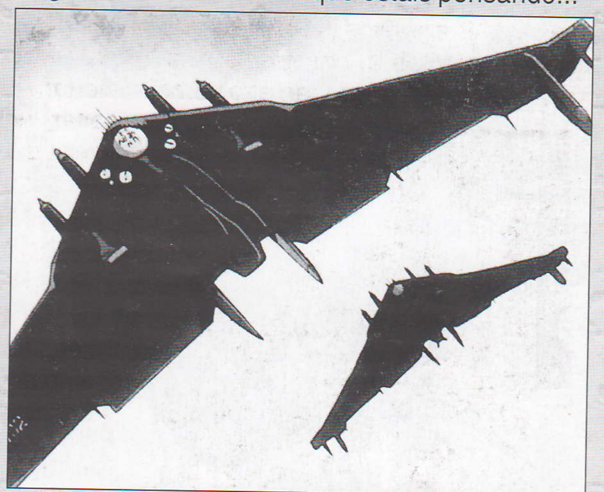




dad tiene a su disposición una serie de edificios auxiliares que surgen mientras que los edificios civiles se repliegan para protegerse. En dichos edificios auxiliares hay armas, escudos, parapetos y todo lo que la unidad puede necesitar en el transcurso de su lucha con el ángel. El acceso a los distintos aparatos y sistemas de dichos edificios es controlado desde NERV a distancia, no a voluntad por el piloto (aunque seguramente haya mecanismos manuales).

Hay veces que la lucha no tiene lugar en la ciudad sino que hay que desplazarse vete tú a saber dónde. Para llevar a las unidades EVA de un lugar a otro se emplea un gigantesco avión que suelta al robot en el aire cuando se ha llegado al objetivo (el robot es capaz de caer varios cientos de metros y aterrizar sin problemas). Este avión se ha podido ver por primera vez en el episodio 7, cuando el EVA-01 es enviado a detener al Jet Alone a Viejo Tokyo. No nos olvidamos de hablar de la enorme grúa encargada de conectar y recoger el cable de alimentación de los EVAs. Todo está pensado a lo grande para que el proyecto de Gendou salga adelante. Es, de cualquier modo un dispositivo costosísimo que vive de los presupuestos, aunque NERV es una organización muy protegida que a la hora de actuar tiene carta blanca con tal de acabar con los ángeles. El ejemplo lo tenemos en las armas, de las que hablaremos ahora, especialmente de eso en lo que estáis pensando...









Armas

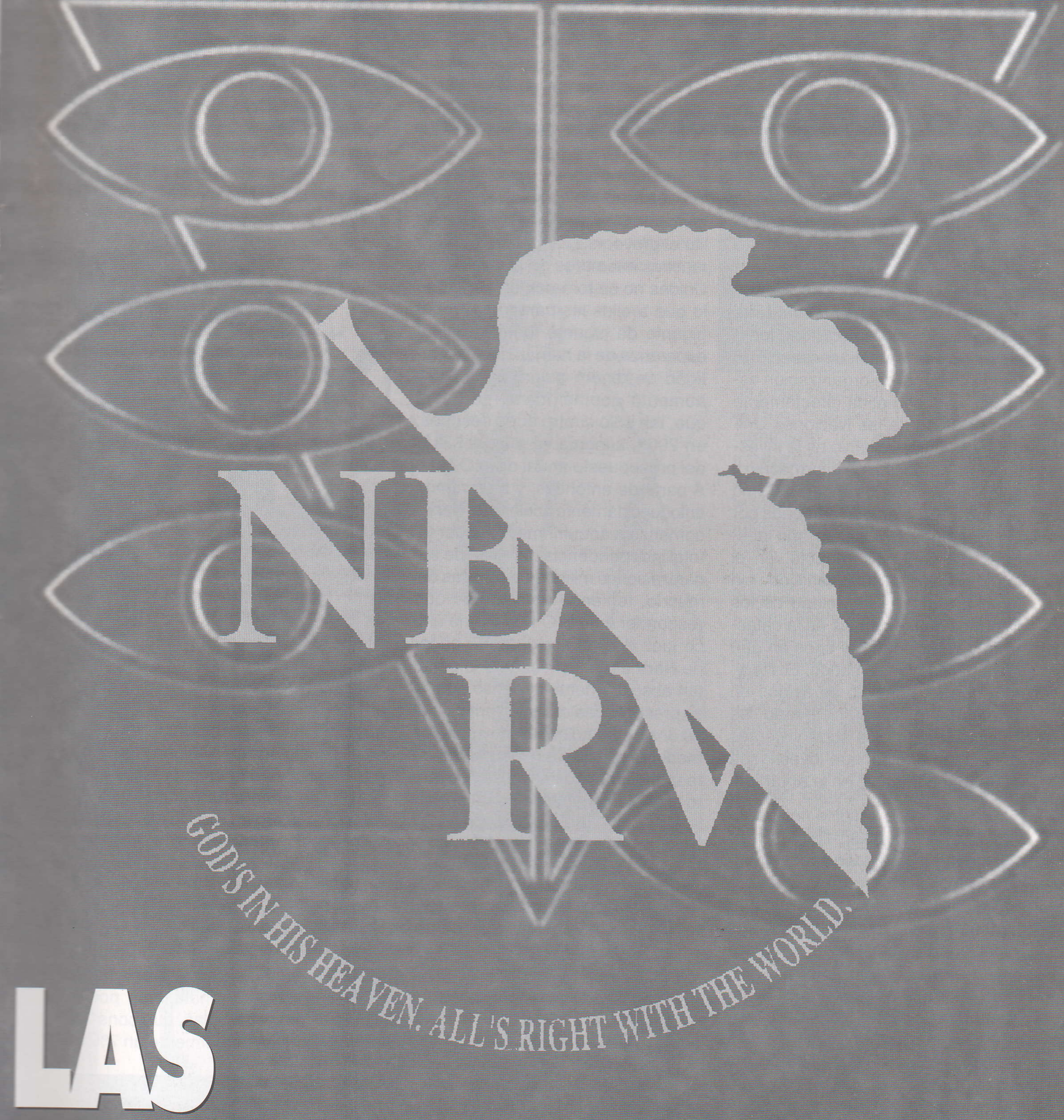


Hemos de comenzar hablando de una de las armas más espectaculares que se ven en la serie. Y es que pocas veces en el anime japonés se ha llevado a un límite tan realista las minucias y detalles del gigantesco tinglado que hay que montar para que robots gigantes se partan la cara con monstruos desconocidos en medio de una ciudad densamente poblada. A pesar de que es un tema mil veces visitado, nunca lo ha sido con este detalle tan cuidadoso y no hay más que ver el episodio 6, cuando aparece el rifle de positrones.



El FX-1, prototipo que aún no estaba terminado cuando se utiliza, es un gigantesco rifle (yo calculo que medirá cerca de los 80 metros de largo) que dispara un potente rayo de positrones mediante energía eléctrica, y que se empleará contra Ramiel, el sexto ángel. Uno de los principales problemas que se plantea es el de la energía. ¿De dónde narices se sacan los millones de kilowatios necesarios? La respuesta de Misato es contundente: “de todo el país”. Y en efecto, se despliega un dispositivo complicadísimo para que Shinji pueda disparar un rayo de energía al ángel, mediante cientos de camiones especiales que acumulan la energía para conducirla a un rifle que necesita cambiar el fusible de varios metros de alto en cada disparo. Puede verse cómo el país entero se queda sin fluido eléctrico en una espectacular imagen aérea que nos ha cortado el hipo a más de uno.

Sin embargo, los EVAs cuentan con otras armas y ayudas menos aparatosas (el prototipo del rifle de positrones iba montado sobre dos tanques de oruga realmente GRANDES). Desde el avanzado escudo que Rei maneja para proteger a Shinji de las descargas energéticas de Ramiel pasando por la ametralladora estándar (Palet Rifle) que puede llevarse a la espalda en un estuche especial. Especial mención merecen el cuchillo progresivo (Progressive Knife) cuya hoja se pone al rojo cortando lo que encuentra a su paso, o la versión final del Positron Rifle: el 20X es mucho más portátil y atractivo que su antecesor, y además viene de serie con el EVA-02 y posteriores. Son varias decenas las armas diversas que aparecen, tanto de lucha cuerpo a cuerpo como armas de fuego. Todas ellas tienen su encanto especial y dan al Evangelion un toque novedoso que pocos robots japoneses habían tenido antes (parecen los complementos de la Barbie o del Action Man). Sin embargo, el arma principal del Evangelion no ha sido fabricada por el hombre, y la mayoría de veces no puede siquiera verse. Es algo que tiene una razón de ser más profunda y misteriosa y que entronca directamente con el origen de los EVAs: los propios ángeles que combaten. Será uno de los misterios más intrigantes que os revelaremos en la segunda parte de este especial.



LAS ORGANIZACIONES

NERV

Sumida en el más absoluto misterio desde el momento de su creación, **Nerv** es una organización de la cual, a pesar de estar casi públicamente reconocida, muy pocos comprenden el auténtico motivo de su existencia. **Nerv**, desde su papel de organización especial, está sometida directamente a la decision de las Naciones Unidas, y su único objetivo es la investigación, obtención de información y aniquilamiento de los ángeles. Como organización, **Nerv** fue aprobada por las Naciones Unidas un año después del segundo impacto, en el 2001, una vez se hubo verificado sin lugar a dudas la veracidad de los informes de las causas de la catástrofe y solucionado el caos en que se había sumido el mundo. En **Nerv**, a la que en principio se asignó un presupuesto no muy elevado, se reunieron todos los supervivientes del equipo original que investigaba el Segundo Impacto en la Antártida, los cuales no tardaron en desarrollar el proyecto Evangelion. Aunque muchos miembros de las Naciones Unidas no se tomaron en serio que lo que a ellos les parecía un robot gigante de juguete fuera la última esperanza de la humanidad, la cantidad de dinero asignada a **Nerv** aumentó geométricamente hasta que, tan sólo cuatro años después, en 2005, suponía ya más del 31% del presupuesto anual de la O.N.U. A partir de entonces, y a un ritmo enloquecidamente acelerado, **Nerv** comenzó a adquirir mayor poder y total independencia del resto de organizaciones militares y políticas del mundo, teniendo únicamente que responder ante la O.N.U. como único juez de sus acciones. El poder de **Nerv** es, al comiezo de la serie, tan absolutamente inmenso que, si se presenta una situación crítica, tiene una potestad prioritaria sobre las medidas a tomar sin necesidad de responder ante nadie, cosa que tanto el gobierno japonés como el ejército de la O.N.U. son muy reacios a aceptar. Realmente, **Nerv** ha adquirido una independencia tan grande que la única cadena que le sigue atando a las Naciones Unidas es el presupuesto que ésta asigna a la organización, ya que en la práctica la O.N.U. no tiene más remedio que pasar por el aro en todo lo que diga **Nerv** si pretenden sobrevivir un día más (haciéndoles temer que han creado un monstruo que quizás podría escapar a su control en cualquier momento y convertirse en una nueva amenaza). **Nerv** ha empezado a financiarse por fuentes privadas, que constituyen actualmente un 7%

del presupuesto de la organización.

En términos materiales, **Nerv** tiene muy pocas ramificaciones y bases repartidas alrededor del mundo: dos en Estados Unidos, dos en Europa (más explicitamente una en Alemania y la otra en Rusia, aunque nunca se especifica en qué parte, si en la Unión Soviética asiática o en la europea) y una en Japón, donde se halla su cuartel general. Todas y cada una de estas "sucursales" tiene total independencia de sus homónimas, mas no así del control central, a quien tienen que pedir permiso para cualquier acción que no corresponda a las acordadas. El cuartel general en Japón se halla situado en el Geo-Front, una segunda ciudalela enclavada bajo la misma Tokyo-3 y unida a ésta mediante cadenas de transporte. El Geo-Front goza de los mayores adelantos tecnológicos de toda la Tierra, aprovechando obviamente la tecnología derivada del estudio del Segundo Impacto. Para asegurarse



de evitar cualquier falta de energía, el Geo-Front tiene tres fuentes de suministro, una principal, una de emergencia, y una última de reserva, lo que hace virtualmente imposible conseguir dejar sin suministro al cuartel general (aunque claro, de la teoría a la práctica hay un mundo de diferencia, porque en el episodio 11 alguien lo consigue).

Internamente, **Nerv** se haya dividida en cinco subsecciones departamentales, cada una de éstas dividida a su vez en otras ramificaciones. Estas secciones son el departamento de Tácticas y Estrategia, el departamento de Tecnología y Desarrollo, el departamento de Investigación Especial, el departamento de Acción Militar y el departamento de Seguridad Interna. Jerárquicamente todas parecen ocupar el mismo escalafón, pero Tácticas y Estrategias tiene control total sobre Acción Militar, al igual que el departamento de Investigación Especial lo tiene sobre Seguridad Interna (y también un poco de preferencia frente a todos los demás). **Tácticas y Estrategias**, a cuya cabeza se encuentra Misato Katsuragi junto a otros dos tácticos de campo que no hacen apenas aparición en la serie, se encarga, como su propio nombre indica, de analizar sistemáticamente los ataques de los ángeles y responder con la táctica más apropiada para cada situción. El departamento de **Tecnología y Desarrollo** se ocupa respectivamente de estu-



su vez de utilizarla para desarrollar nuevas armas y maquinarias para los Evas. Ritsuko Akagi se encuentra en la primera división a cargo de la tecnología. **Acción Militar** engloba todos los agentes de campo que se enfrentan directamente a los ángeles al mando de las máquinas de combate de **Nerv**. Los Evas, a pesar de lo que pueda parecer, no se hayan incluidos en este departamento. En el departamento de **Investigación Especial** se encuentran los agentes de investigación de **Nerv**, pero lejos de lo que pueda suponerse por su nombre, sus misiones distan bastante de "investigar". Este departamento recoge a los que podríamos llamar los espías de **Nerv**, cuyas acciones derivan desde el sabotaje empresarial al asesinato de personas que puedan suponer una molestia para **Nerv**. Por último tenemos **Seguridad Interna**, que más que tratarse de otra sección independiente es una extensión de Investigacion Especial, cuyas principales atribuciones consisten en evitar el filtrado de información de los planes y secretos de Nerv (que no pocas empresas privadas desean conocer para desarrollar sus propios prototipos).

Los rangos en **Nerv** se rigen por los clásicos militares, tenientes, sargentos, comandantes y el resto de la parnafernalia. Así pues, por encima de todos los departamentos se encuentra la cúpula directiva de Nerv compuesta por el comandante, el comandante asistente y el general. El máximo director de Nerv es el general Keel Lorenz (el que aparece en el segundo episodio), pero esta graduación se queda en simple teoría, ya que en la práctica quien realmente dirige Nerv es el comandante Gendoh Ikari, siendo éste a su vez el cabecilla de **Seele**. Gendoh tiene potestad para hacer cualquier cosa si ésto entra dentro de los intereses de Nerv y, después de todo, es él quien dicta cuales son los intereses de la organización. En caso de que Gendoh no se encuentre en la base central, el responsable al mando es Kohzoh Fuyutsuki, el comandante asistente, quien posee el mismo poder que Gendoh durante su ausencia.

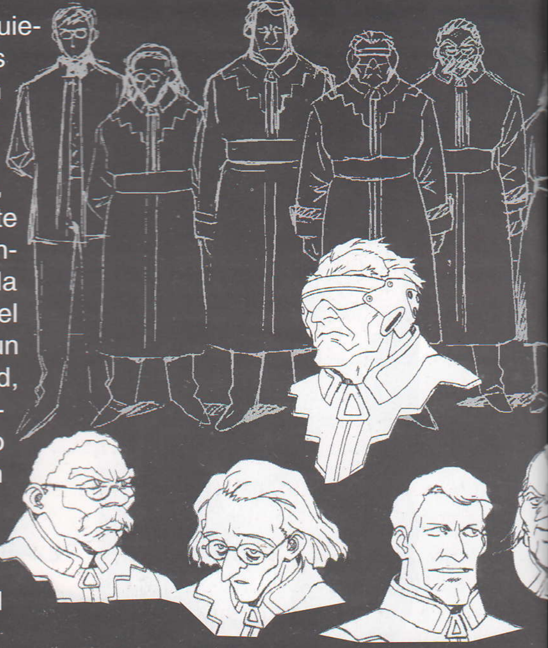
Por último, los pilotos en **Nerv** tienen un extraño puesto, ya que, a pesar de ser las piezas clave de toda la extructura de la organización, no tienen absolutamente ningún rango teórico en ella. No obstante, se les informa si así lo desean y reciben la capacidad virtual de ordenar como altos miembros de la organización aunque sólo sea por tenerlos satisfechos.

MARDUK

Marduk es una organización para lela a Nerv que trabaja en exclusiv para ésta. En cierta manera, podrí considerársela una ampliación del de partamento de Investigación Especia de Nerv, pero cuya primordial dedica ción, la de encontrar a los niños pilo tos de los Evas, la convierten en una agencia vital y con total independen cia. En principio, Marduk era una com pañía privada, que fue comprada y convertida por Nerv en la perfecta in vestigadora, agente y cuidadora de los "niños". Marduk ha pasado los últimos diez años, desde el 2004, buscando a niños capacitados para la conducción de los Evas, realizando así el denominado Informe Marduk mediante innumerables pruebas físicas, psíquicas y análisis genéticos. Marduk se encarga también de ayudar a velar por la seguridad de los "niños", sin inmiscuirse en absoluto en la vida de los pilotos y ni tan siquiera dejándose ver. A pesar de que se halla totalmente supeditada a Nerv, Marduk sólo recibe órdenes del grupo de comandancia de ésta, cosa que no suele ocurrir ya que sus funciones no han variado lo más mínimo en los últimos años. Al contrario que Nerv, Maduk sigue estando estructurada de una manera no militar, asemejándose más a la compañía privada que fue que a lo que se ha convertido al final.

SEELE

Seele es un secreto incluso para la mayoría de los miembros de las Naciones Unidas. Sumida en el mayor de los misterios, esta pequeña organización sostiene en sus manos el destino del mundo. Seele está compuesta por un pequeño grupo seleccionado de los hombres más poderosos del planeta, entre los que destacan Gendoh Ikari o Keel Lorenz, los cuales son quienes tienen la decisión final de todas y cada una de las acciones de Nerv. Las acciones, decisiones e incluso la misma existencia de este grupo son un secreto también hasta para los oficiales de mayor rango de Nerv, quienes se creen independientes de cualquier organización. En cierta manera, podríamos considerar a Seele como la cúpula directiva suprema de Nerv, ya que es y no es a la vez parte de Nerv. Seele, lejos de pretender un fin tan básico como la protección de la humanidad del ataque de los ángeles, tiene un proyecto que, con seguridad, cambiará el mundo: "el plan suplementario para el perfecto ser humano" (Jinrui Hokan Keikaku), conocido también como Plan de Complementación Humana, cuya pieza clave no es otra que Adan, el primer ser humano...



La Banda Sonora

Si hay algo que especialmente me agrada de la colección de CDs de *Evangelion* es la gran variedad que hay en él: un rock duro y enérgico que invita a acción, músicas de ambiente muy clásicas, dominando el piano en situaciones de tensión, y sobre todo Fly me to the moon's por un tubo, especialmente en el Neon Genesis Evangelion III. Desde una versión para piano y violín, hasta versiones incluso bailables, algunas de éstas cantadas por las protagonistas femeninas de la serie. También versiones de la canción principal que abre los episodios, dispuestas en varias versiones, vocales, instrumentales, versión corta para serie, etc...

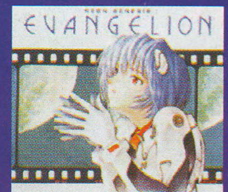
En cuanto a la diversidad de las versiones del "Fly me to the moon", son algo de agradecer. Dominan las de jazz oscuro de "club de fumadores anónimos", que deleitarán a aquellos amantes del jazz puro y clásico bien aderezado por una improvisación de piano y compañía, además de gozar de magníficas voces. También hay algunas en versión jungle o breakbeat mezclado con bossanova que, sin ser algo extraordinario, es algo realmente curioso y que da variedad al ya colorista y florido CD de Neon Genesis III. Algo que es realmente una sorpresa es la versión "Aya London Beat Version" digna del mejor club de house vanguardista, con toques a lo Everything but the Girl, pero que deja que desear un poco en la parte vocal, que resulta forzada y poco natural.

Por su parte, el Neon Genesis Evangelion Addition empieza fuerte con la magnifica canción que abre la serie en una versión más larga, seguido de una pista Drama CD muy bien elaborada por los técnicos de sonido, que da una lograda sensación espacial. Y por supuesto, no pueden faltar versiones del "Fly me to the Moon" (menos que en el anteriormente comentado): primero, una versión orquestal MAGNIFICA, que más de una vez cierra la serie, cantada por Misato, que realmente impresiona. Cuenta también con una versión bossa techno cantada por Asuka, algo que cualquier gurú del techno podría realizar con mayor calidad, pero que como en el Evangelion III, da un toque de gracia al CD. El resto de Neon Genesis Evangelion Addition consiste en una canción de sinfonía clásica, dos canciones de conjuntos corales, y dramas cuya calidad no vamos a juzgar aquí. A veces nos llevaremos gratas sorpresas, como es el caso de "Angel Attack" un tema digno de la mejor banda sonora de acción que se escucha más de una vez en la serie, y que consigue poner en situación de tensión al oyente. Si hay algo que abunda en este CD son los los temas de ambiente y de situaciones melódicas, que resultan ser todas realizadas con insuperable orquestación, siendo generalmente la bossanova o el jazz los estilos que predominan. El caso de "Barefoot in the park" es exagerado, puesto que es sospechosamente parecida a "Ipanema Girl" (La chica de Ipanema), un clásico de la bossanova. Una de las canciones curiosas de la serie tiene nombre propio, "Misato", que es el tema que se escucha en el "sufrido apartamento de la susodicha" y que da ese toque de gracia que le falta al resto de la colección.

En cuanto a Evangelion: Death, disponible desde el 11 de junio del 97, contiene 16 canciones, la mayoría de las cuales son piezas de música clásica, siempre con la calidad a la que nos tienen acostumbrados ya en esta colección, que empieza a pecar de excesiva sobriedad. El último CD editado (del que tengamos noticias) es The end of Evangelion, aparecido el pasado septiembre, otra colección de música clásica casi exclusivamente, pero siguiendo la línea de los anteriores, y que sólo cuenta con un par de canciones más pertenecientes a la serie. Estos dos últimos CDs parecen más una colección de "Deustche Gramophon" que un CD animero, aunque si eres un melómano de los clásicos y además un seguidor de la serie, es una buena compra. En definitiva, un temario variado, con músicas de calidad y todo muy bien elaborado, algo que a cualquier aficionado a los CDs animeros (y a los amantes del



Neon Genesis EVANGELION I
Star Child KIKA 286
23 pistas 58:45



Neon Genesis EVANGELION II
Star Child KIKA 290
25 pistas 62:57



Neon Genesis EVANGELION III
Star Child KIKA 300
34 pistas 72:55



Neon Genesis EVANGELION Addition
Star Child KIKA 333
12 pistas 33:06



Evangelion DEATH
Star Child KIKA 360



16 pistas 61:34



The End of Evangelion
Star Child KIKA 370
14 pistas 63:48



Singles
1. KIDA 115
2. KIDA 116
3. KIDA 146
4. KIDA 155

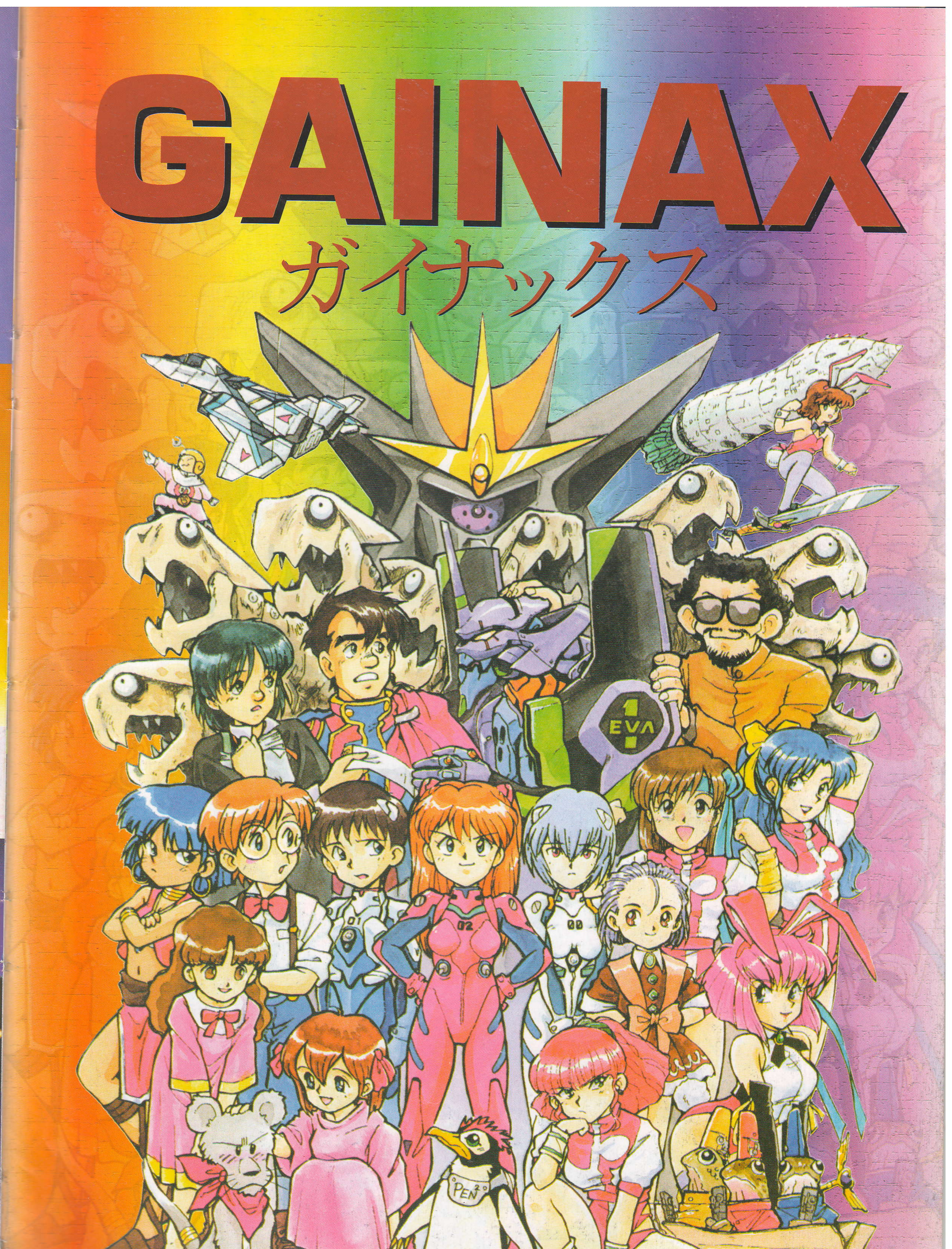
Todas las imágenes de esta página son © Sin.K

VIRTUA EVA



La dirección de Internet de estos artistazos en concreto, po lo visto un grupo de cuatro que se denominan **Sin.K**, es http:\\www.bekkoame.or.jp/~sink/evangelion/eva_cg.html Eso sí, está en japonés. La mayoría de los ejemplos, realizado al parecer con Lightwave®, están dibujados por *Dou* y *Mara*

La repercusión de *Neon Genesis Evangelion* entre el fandom ha desatado la fiebre creativa de muchos aficionados, que se han inspirado en estos personajes a la hora de dedicarse a sus hobbyes. Entre todos ellos, hemos querido aprovechar una de nuestras páginas en color para mostraros lo espectacular de uno en concreto: el arte 3D. Así que ya sabéis: ratón en mano, y a ver qué sois capaces de hacer


GAINAX
ガイナックス
EVA
PEN²

GAINAX y lo SOBRE



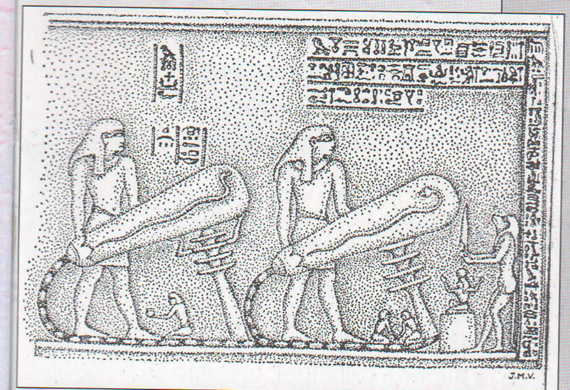
Remontémonos a *El misterio de la Piedra Azul*. Una de las cosas que más me impresionó de esta serie fue no sólo el increíble pastiche de pseudociencia que se montaron como explicación del origen de *Nadia*, sino la forma gradual en que fueron soltando las piezas del puzzle.

Aquello empezó por una simple niña huérfana de padres desconocidos en posesión de una gema de poderes misteriosos, coincidiendo con las noticias de monstruos marinos atacando a buques. Seguía con el Nautilus y su misterioso capitán Nemo, en guerra con la organización Neo-Atlantis. Esta organización hace una prueba con un arma llamada Torre de Babel que, utilizando como núcleo una Piedra Azul gigante de imitación, dispara un haz de energía que, según nos dicen, fue el que acabó con Sodoma y Gomorra. Nadia, en uno de los episodios, lee la placa bilingüe conmemorativa del submarino, que habla del lanzamiento de la nave en un año futuro... si se tratase de cronología terrestre. Y ella no sabe cómo es que conoce el idioma. Descubrimos una base de los hombres de Nemo que contiene los restos vitrificados de su patria. Electra, dispuesta a matar a Nemo por despecho, revela que Nadia es hija de él y su difunta mujer, los reyes de Tartesos, perdedores de la guerra civil contra los partidarios de Neo-Atlantis. Capítulos más tarde averiguamos que el pueblo de Nadia es una colonia extraterrestre, que las Torres de Babel son transmisores para mantener contacto con el mundo de origen, que los Arcas de Noé de la leyenda corresponden con el Noé Rojo y Azul, las gigantescas naves coloniales que trajeron a los atlantes a la Tierra, y que el Nautilus es uno de tantos buques de escolta de los Noé. Antes de la confrontación final, aún descubriremos que la raza humana es una creación de la tecnología alienígena, se nos mostrará a Adán, un gigante muerto, resultado preliminar de los experimentos biológicos atlantes. Y, algo que fue retirado de la versión final de la serie, se

ATURAL

EL PENDULO DE FOUCAULT
Umberto Eco
Bompiani - Lumen

La Teoría de la Conspiración









¿Cuántos de los lectores recuerdan la que se montó cuando **Umberto Eco** presentó *El péndulo de Foucault*, su segunda novela (la primera fue *El nombre de la rosa*, y marginalmente tiene su presencia en este entuerto)? Muchos nos estamos riendo todavía.

Una manera de resumir ese denso ladrillo (densidad imprescindible para la calidad de la broma) sin cargarse del todo el argumento es describir la historia como sigue: una pequeña editorial decide, para sacar perras a sus lectores, editar un libro donde se describa la más gigantesca conspiración histórico-mundial involucrando a todas las organizaciones gnósticas y personajes místicos que pueblan ese gigantesco hatajo de publicaciones tipo parapsicología, Nueva Era, gnosticismo y derivados. Los editores, tan contentos ellos por cómo han saqueado todos los tópicos del mundillo e hilado una obra maestra del "género", descubren que han mordido más de lo que podían masticar, y que realmente se puede morir de éxito.

Al poco de aparecer la obra, empezaron los comentarios sobre el significado de la misma, así como el surgimiento de manuales dedicados a desentrañar sus claves ocultas. Y es que no habían captado el chiste.

Atención, pregunta: ¿quiénes son más sexy? ¿**J. J. Benítez** y **Aramís Fuster**? ¿O **Fox Mulder** y **Dana Scully**? Es decir, que tras cuatro emocionantes temporadas de *Expediente X*, con una de las teorías de la conspiración más intrigantes del género (si excluimos a la de la prematuramente cancelada *Dark Skies*), cualquier cosa que puedan concebir los **Jiménez del Oso** de la industria de la parapsicología se queda tristemente en la cuneta, pura falta de encanto y glamour.

Lo que Eco hizo fue, efectivamente, crear en *El péndulo* la más maravillosa conspiración, involucrando a todo cristo: los rosacruces, los templarios, el conde de Saint-Germain, etc. Cualquier panfleto, libro o enciclopedia de lo inexplicado de esas que pululan por los anaqueles de ciencias ocultas palidece ante la gran complejidad de la "Teoría Unificada de la Conspiración" de Umberto Eco. Y es que Eco es más sexy.

¿Y cuál era la confesa intención del semiótico autor de la obra? Simplemente, denunciar a los usuarios, conscientes o no, de la Teoría de la conspiración:

"LAS COSAS NO SON COMO SON, SINO QUE ESCONDEN ALGO MÁS"

Y mira que no se ha hecho industria detrás de ese, digamos, sentir. Ojéese cualquier ejemplar de revistas tipo *Más allá de la ciencia*, y uno se encontrará con el significado oculto de las pirámides, las conexiones entre los lugares místicos españoles, la conspiración de Roswell, la oculta función de las líneas de Nazca, el relieve de Palenque o los increíbles secretos de la inefable Tiahuanaco. Y eso por citar los más burdos, que cuando la cosa se pone en plan conocimiento gnóstico ya alcanzamos las más altas cotas de la lírica. Los últimos capítulos de *El péndulo* denuncian la vacuidad de los que viven para ello, y las reglas básicas del fenómeno. De hecho, es el ataque más feroz que haya sufrido nunca el movimiento.

Y ellos se ponen a publicar manuales de las claves ocultas de la novela. Uno no sabe si aplaudir la ceguera, la persistencia, o el "no voy a dejar que me hundan el negocio admitiéndolo".

En fin. *El péndulo de Foucault* inicia sus páginas y estructura sus contenidos según el árbol sefirótico. El mismo que preside la oficina de Gendou Ikari, en *Neon Genesis*



anuncia que el resto del pueblo de Nadia llegaría a la Tierra en 1.999 (¿posible conexión con Evangelion?). Todo ello bien rebozado de iconografía egipcia.

Ahora viene lo bonito: el cristal de Nadia y sus versiones gigantes de las Torres de Babel y los Noé son, obviamente, aparte de su inspiración en *Laputa*, derivadas de los cristales que según Edgar Cayce, "el profeta durmiente", proporcionaban la energía a las ciudades y los vehículos aeroespaciales atlantes, ¡toma ya!, modernos los antiguos. Cayce era un vidente cuya actividad, allá en los años 30, consistía en ponerse en trance cual Carlos Jesús y relatar lo que veía en los tiempos prehistóricos a los que accedía, auténtico precursor de los canalizadores de la Nueva Era (a su vez meros mediums reempaquetados).

Los Noé Rojo y Azul, gigantescos platillos volantes, se basan en el tapón de garrafa más famoso de la historia de la ufología (u ovnilogía). Todo el tinglado de los atlantes entronca a la perfección con los textos de Erich Von Daniken, hostelero que se las da de astroarqueólogo y genetista, y que se forró con sus libros sobre civilizaciones superavanzadas desaparecidas, "carros de los dioses" y aeropuertos extraterrestres de Nazca. Todo ello rebozado por alusiones bíblicas.

De todo ello se puede encontrar en uno de los fraudes periodísticos más importantes del tema pseudocientífico, el libro *El triángulo de las Bermudas* de Charles Berlitz (curiosamente, hijo del creador de la red de academias de idiomas Berlitz). En realidad, *El misterio de la Piedra Azul* es casi un compendio de las patrañas de este libro, reelaboradas con maestría y refinado gusto.

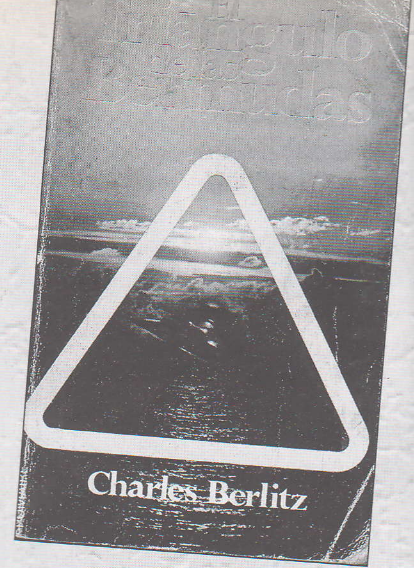
Resumiendo, que teníamos un misterio muy bien elaborado a partir de la conjunción de varias ramas completas de pseudociencia popular (ufología, astroarqueología, Nueva Era), y mejor dosificado aún a lo largo del relato.

Cosa que no ocurre con Evangelion.

Neon Genesis Evangelion es *Nadia* al revés. En más de un sentido. Por un lado, si en *El misterio de la Piedra Azul* las alusiones pseudocientíficas incluidas en la historia eran troncales en el desentrañamiento de la intriga, en *Evangelion* se quedan en meramente cosméticas. Ésto no quiere decir que la historia sea un petardo (aunque en MangaZone más de uno creamos que poquito les ha faltado para pegarse el tortazo, caso de que no se lo hayan pegado y lo estén disimulando muy bien), ni que el utilizar toda una terminología de gran potencia evocativa no sea un recurso totalmente legítimo (todo vale en el amor, la guerra y la narrativa).

Por el otro, *Nadia* era una historia lineal y, a pesar de su enrevesamiento, bastante sencilla. *Evangelion*, aunque su esqueleto también sería otra historia sencilla, es un ejercicio de encubrimiento de las intenciones del narrador.

En un primer nivel, tenemos la conspiración en que participa el per-

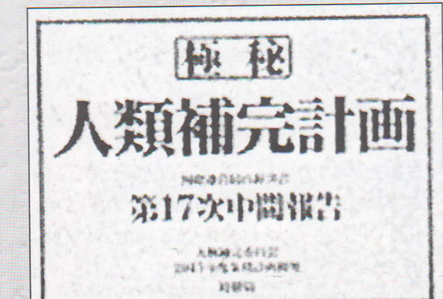


sonal que encabeza NERV, el Proyecto de la Instrumentalidad Humana (traducido de diversas maneras según donde se ha distribuido la serie), del que vemos atisbos aquí y allá dentro de lo que por ahora es la historia principal: el misterio de los ataques de los ángeles y la evolución del protagonista de la serie, Shinji Ikari. El narrador, en vez de plantar indicios aquí y allá para que vayamos desentrañando gradualmente el misterio, se dedica a sembrar el terreno de pistas falsas. En retrospectiva, por poco no se estrangula a sí mismo con tantos cabos sueltos: la inversión en magnitud de los misterios y su resolución quedó en entredicho y pareció medio resolverse por los pelos, y ahí está la producción de dos películas posteriores a la serie para probarlo.

En un segundo nivel... Pero no, eso lo reservamos para la segunda parte de este especial, cuando ya hayamos visto el resto de la serie y las películas.

Y en un tercer nivel, tenemos la conspiración de sus autores, y sobre todo de **Hideaki Anno**, porque *Evangelion* es expresión de sus actuales ideas sobre la condición humana y, más que nada, sobre la condición de **Hideaki Anno**, otaku crecidito y en crisis.

O eso creemos. O eso nos machacan una y otra vez, el propio autor incluido.



GNOSTICPUNK

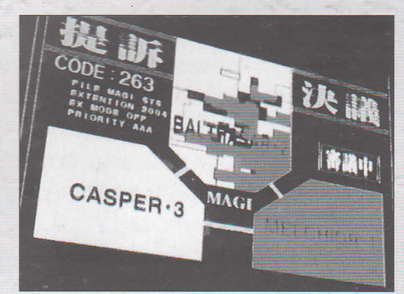
Pero echemos un vistazo a algunas de las referencias místicas en *Neon Genesis Evangelion*:

—El Arbol de la Vida: adorna suelo y techo en el despacho de Gendou Ikari. El papel más importante que parece tener en la serie es establecer la lista de los ángeles que van a aparecer sobre Tokyo-3. De qué va esta construcción es algo que explicamos aparte (es un decir).

—Los Ángeles: realmente el problema es que, en relación con la Cábala y el Árbol de la vida, son la lectura más superficial de estos aspectos de la tradición hebrea. En el próximo especial de la serie delimitaremos interpretaciones más profundas de la presencia de los Ángeles y el Arbol de la Vida, pues se pueden trazar correspondencias... pero son prácticamente interpretaciones muy libres y personales.

—El punto de inserción de las cápsulas del piloto en los EVAs: ¿recordáis *Pulp Fiction*? ¿Cómo el jefe de Travolta tenía una tirita en la nuca? Es que ese es el punto por donde se accede a la posición del alma en el cuerpo humano (y por donde el diablo se la había robado al jefazo, de ahí la tirita). La implicación es que los pilotos aportan su alma al cuerpo biológico de los EVAs. No es una metáfora: expandiremos la cuestión

—Los tres reyes magos: MAGI, el superordenador de Nerv, está constituido por tres bloques independientes, Melchor, Gaspar y Baltasar, que llegan a conclusiones por consenso.



LA CONSPIRACION ANNO

Los elementos son los siguientes:

—Gainax vuelve a la escena de la animación televisiva tras años de ausencia rebozada de problemas y de supervivencia en la escena de las consolas y los ordenadores personales.

—**Hideaki Anno** comenta que ha atravesado una crisis personal, que le ha hecho replantearse si su acti-

Anno y cía. son otakus radicales, y en el peor (el verdadero) sentido del término. **Hideaki Anno** medita: ¿merece realmente la pena vivir de ese modo, centrado en unos pocos hobbys, con una visión de túnel que abarca sólo el mundo del Manga, el Anime, las consolas y los garage-kits? ¿Qué hay de salir por ahí, conocer gente, enamorarse, los pajarillos trinando en el parque, etc.?

—Recordando terriblemente a lo que se indicó (y lo que ellos mismos afirmaron) sobre *Alas de Honneamise*, el lanzamiento de *Evangelion* va acompañado de afirmaciones tipo "en esta serie decimos lo que pensamos de la vida, el universo y todo lo demás" y "ésta es la obra más personal de **Hideaki Anno**".

—La serie demuestra tener un nivel de complejidad desopilante, pero parece acabar derrumbándose bajo el peso de su propio cacao mental. Gainax decide producir una continuación cinematográfica que concluya la historia, a ver si así dejan de amenazarles con esos embudos en la garganta y esas botellas de Sarín con sabor a naranjas recien exprimidas.

—La continuación cinematográfica precisa de dos filmes para llegar a una conclusión que en lo esencial no difiere de la original, a excepción de ser (un poco) menos críptica. El significado es abierto a interpretación, y Anno queda como **Kubrick** tras acabar *2.001, Una odisea del espacio*.



Abierto a interpretación. ¿Es *Evangelion* un discurso de **Anno** sobre sus propias dudas sobre la actitud otaku? El personaje de Shinji Ikari, ciertamente, habla de un nihilismo patológico y, en la conclusión de la historia, de una, digamos, configuración personal que podría entenderse tanto como la metáfora de un triunfo vital como de la del más absoluto fracaso, y sobre la que hablaremos en la segunda parte de este especial. Metáfora a posteriori igual de ambivalente es el hecho de que hayan sido necesarios los films: los experimentos de narrativa fragmentaria e inconexa, auténtico Hard Anime Bop, la conclusión abierta, el riesgo creativo asumido, no ha sido entendido ni aceptado por su público. Ésto es un fracaso en lo convencional, pero puede que a largo plazo sea un triunfo artístico sin precedentes, como lo fue la propia 2.001.

Porque la controversia que ha suscitado *Neon Genesis Evangelion*, de por sí, es el mayor triunfo que ha suscitado en toda su historia la industria de la animación comercial mundial. Independientemente de que la opción y solución verdadera de este embrollo sea una de las tres siguientes:

—Los de Gainax se hicieron la picha un lío.

—Los de Gainax (los japoneses en general) es que cuando hablan de filosofía se explican muy mal.

—Los de Gainax han tomado el pelo a toda la industria y los aficionados.

Aparenta haber una cierta proporción de las dos primeras soluciones, y eso siendo caritativo. La tercera, aun si fuera cierta, carecería de importancia (aunque sería la burla del siglo): los sentimientos suscitados entre los aficionados son genuinos, y el resultado es lo que cuenta.

De manera que así estamos. *Neon Genesis Evangelion* es el nuevo árbol sefirótico que exploramos, una Cábala que describe el universo del Manga y el Anime, cuyo desentrañamiento nos iluminará con la comprensión de la totalidad, el metaconocimiento otaku, el designio de **Hideaki Anno**.

Anno es Dios.

'Nuff said!

El Anime Japonés y las Religiones Occidentales

¿Por qué las religiones cristianas gustan tanto a los autores de Manga y Anime?

Una razón obvia (más obvia si Luis te la verbaliza a la cara; I'm not worthy, Arisusama) es que uno acaba harto de lo que ya está acostumbrado, y los japoneses deben de estar del budismo, el sintoísmo y sus leyendas hasta las cejas, aunque es imposible desdeñar la riqueza de matices que pueden proporcionar.

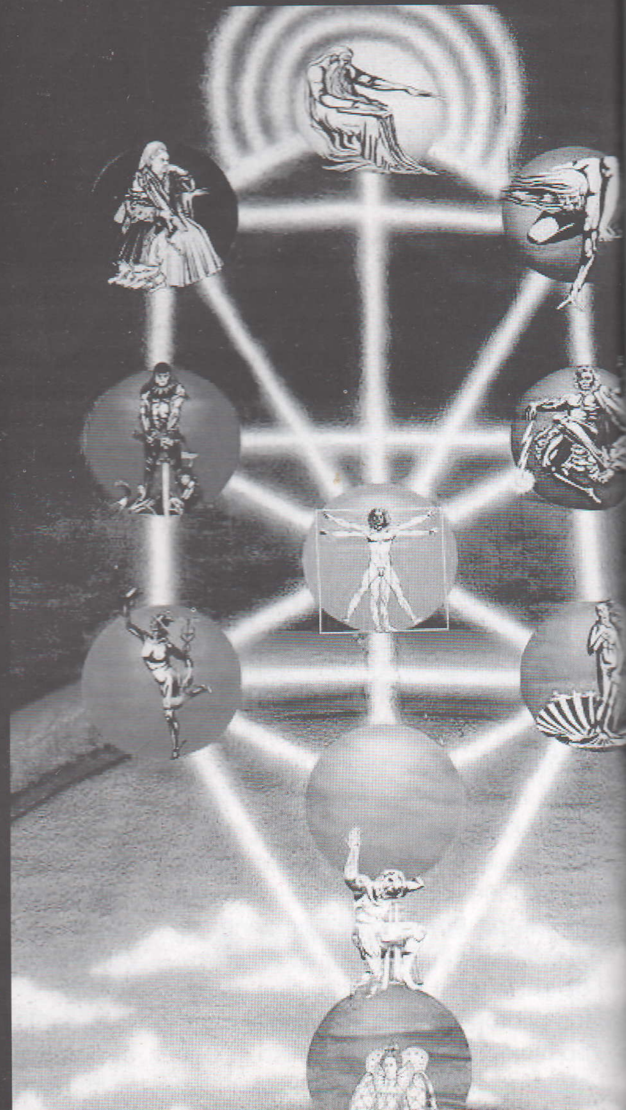
Pero hay otra razón, en mi opinión. Se trata de ese algo de, digamos, dulzura y lirismo que poseen las religiones orientales. Son como demasiado elegantes. Por ejemplo: ¿por qué no vemos un similar aprovechamiento del material islámico? Un vistazo a los *Cuentos de las mil y una noches* nos revela cantidades industriales de erotismo y violencia... pero también todo muy elegante y demasiado bello. Total, que historias morales, pero carentes de un algo fundamental.

Y ese algo es un cierto sentido de la perversión y de la culpabilidad, una especie de sadomasoquismo del pecado que rezuma de las páginas del Antiguo Testamento. Y no hablemos ya del factor distintivo más espectacular: el Apocalipsis de San Juan.

Porque es obvio que entre el fin del mundo cristiano y el de las demás religiones hay una diferencia tan brutal como entre el *Terminator II* de **Cameron** y el *Delfy y sus amigos* del **Ocón**.

Añádase a ello el provecho que le hemos

cidentales con películas como la serie de *La profecía* o la mismísima *En busca del arca perdida*, toda esa estética de símbolos mágicos derivada de las "investigaciones" gnósticas (como el propio Arbol Sefirótico), y las auténticas comidas de tarro que nos hemos marcado a partir de los poemas de Nostradamus, la Sábana Santa, el Santo Grial, los clavos de Cristo y la Biblia en Klingon. ¿Qué mejor que tanto exótico para un exótico... de ojos rasgados? Y cuando conjugas las cosas... ¡Yummm! Rituales budistas contra ángeles del infierno extraterrestre ejecutados sobre pentagramas judíos. O sea, Disneyworld Tokyo.

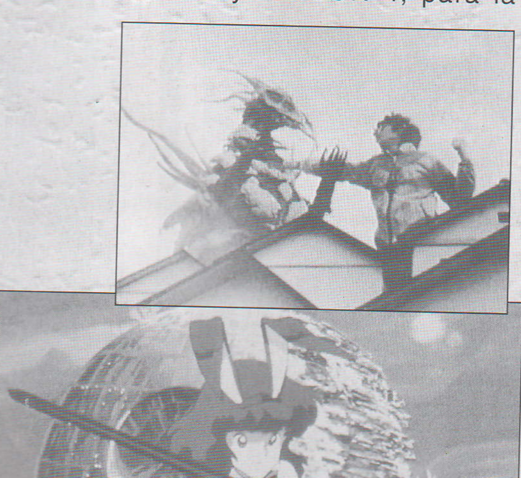


El Currículum de GAINAX

La primera producción profesional de GAINAX, y la razón de su misma existencia, fue *The Royal Space Force,* el primer largometraje de animación en el que se involucró la todopoderosa Bandai.
Anteriormente a su fundación oficial como compañía, los miembros de Gainax habían colaborado juntos en un grupo de aficionados que se reunió por primera vez en agosto de 1981 para la animación de presentación de la Daicon 3, la vigésima convención japonesa de otakus del anime. Así, en 1982 Daicon Films,



nombre con el que se llamaban en aquella época, estrena *Kaiketsu Nootenki* y *Aikoku Sentai Dai-Nippon*, dos cintas sin pretensiones, pero que le permitieron estrenar en marzo del siguiente año *Kaettekita Ultraman* y DAICON 4, para la



vigesimosegunda convención de otakus. En enero del 84 Daicon Films estrena *Kaiketsu Nootenki 2*, tras lo que comienza finalmente a preparar *The Royal Space Force*.
En diciembre del 85, Daicon Films produce su última obra, *Yamata Orochi no Gyakushuu*, antes de desaparecer y formar oficialmente sus miembros parte de Gainax.
En enero de 1985, Gainax se instala en Kichijooji, Tokyo, y empieza a trabajar oficialmente en *The Royal Space Force*, que finalmente se estrenará en marzo del 87 bajo el título de *Ooritsu Uchuugun; Honneamise no Tsubasa* (The Royal Space Force; Wings of Honneamise).
En septiembre del mismo año edita un vídeo de promoción de *Marionette*, y en octubre realiza un spot publicitario para la Victor TV llamado *Hyper Robot Combo*.
En octubre, Gainax saca al mercado su primera OVA: *Top o Nerae! Gunbuster*, y en diciembre edita la película de imagen real para vídeo *Dragon Quest Fantasia Video*.
En enero y en marzo del 89 respectivamente, realiza la animación para dos videoclips: *Tomoyasu Hotei Guitarhythm* y *Fence of Deffence Detano.6*. Tras el estreno, también en enero, del volumen 2, en julio sale a la venta el tercer y último episodio de *Top o Nerae! Gunbuster*, y en diciembre, *Dennoo Gakuen 2*.
En enero de 1990 produce para la NHK TV la serie *Fushigi no Umi no Nadia* (El Misterio de la Piedra Azul), al tiempo que la tercera parte de *Dennoo Gakuen*. En abril sale a la venta *The Complete Gunbuster*. En agosto aparece la primera incursión de Gainax en el campo de los videojuegos: *Silent Mobius—Case: Titanic*, basado en la prestigiosa obra de **Kia Asamiya**.
Tras el éxito del anterior juego, Gainax saca en febrero y en mayo respectivamente dos nuevos programas: *Super Battleskin Panic* y *Princess Maker*. En julio, aparece la



en septiembre y diciembre, sus famosas parodias 1982 Otaku no Video y *1985 More Otaku no Video*.
En marzo del 92 aparece *GAINAX Game Collection*, una recopilación de todos los juegos editados por Gainax hasta la fecha, junto al juego de *Fushigi no Umi no Nadia*.
En junio del 93 aparece el *Princess Maker 2*, con el que Gainax se afianza definitivamente en el mundo de los videojuegos, y en septiembre el *Battleskin Panic 9821*.
En agosto de 1994 Gainax mueve sus oficinas centrales de Kichijooji a Mitaka, donde se han establecido hasta el momento. En diciembre aparece un CD recopilatorio con las mejores ilustraciones de **Yoshiyuki Sadamoto**.
En el 95, Gainax se dedica casi por completo a editar productos para ordenadores, desde recopilatorios de ilustraciones, como *Touch! The Utatane Hiroyuki CD-ROM Art Collection* o el salvapantallas *Otosan no Nikki*, a nuevos programas.
En octubre del 95 Gainax estrena su serie estrella, *Shin Seiki Evangelion*, que acapara todos los recursos de la compañía hasta marzo del 96. Un año después del término de la serie, Gainax produce sus dos películas, *Evangelion, Death and Rebirth* y *The End of Evangelion*.
Lo que ahora haga Gainax, sólo el

las Voces de



Megumi Ogata, que en la serie pone la voz a Shinji Ikari, es una tokyota nacida el 6 de Junio de 1965. Trabaja para Aoni Productions y puede decirse que su entrada en el mundo del doblaje ha sido algo tardía, pero fulminante. Su debut fue poniendo la voz a Kurama, uno de los chicos más guapos del cuarteto protagonista de *Yu Yu Hakusho*. Esta serie se convirtió en el anime más famoso de la primera mitad de década, y Kurama en el protagonista masculino preferido por la miríada de fans femeninas de la serie, entre otras causas por la armoniosa y profunda voz de **Ogata**.

Ha realizado muchos otros trabajos desde entonces para animes y videojuegos, entre los que cabe destacar las voces de la guerrero semilesbiana Haruka Tennou en *Sailor Moon*: se trataba de una guerrero con el pelo corto y bastante masculina, algo que coincide bastante con la imagen de la propia **Ogata**. También han sido memorables y han encaminado su posterior carrera las versiones infantiles de Keiichi Morisato (*Aa! Megami Sama*) y Mamoru Chiba (film de *Sailor Moon R*, disponible en España en vídeo). Sin embargo, lo que la ha colocado como la seiyuu (actor de doblaje) número 1 en la actualidad ha sido su genial doblaje de Shinji Ikari. Discográficamente hablando, han aparecido cinco discos en solitario desde 1994, siendo el más popular hasta la fecha *Ogata Megumi Live* (POCX-1066), en el que se recopilan todas sus mejores canciones en un concierto en directo, aparecido en Marzo de 1997. A pesar de que su apellido parezca indicar otra cosa (en japonés ogata significa tipo de sangre 0), su tipo sanguíneo es B, y mide 1'68.



Kouichi Yamadera nació el 17 de Junio de 1961 en Miyagi. Es un auténtico veterano en esto del doblaje y ha interpretado las voces de una impresionante lista de personajes. Su mayor éxito hasta la fecha ha sido el doblaje de Ryoga Hibiki, famoso personaje de *Ranma 1/2*. Últimamente su trabajo más sonado ha sido poner la voz de Ryohji Kaji en *Neon Genesis Evangelion*, pero atrás quedan papeles memorables entre los que podemos destacar Abel, prota masculino en *Dancougar*, Shaman de la excelente serie de Sunrise *Granzort* (trabajo que pudimos apreciar en la Comunidad Valenciana, ya que se emitió en dual), Dousetsu Inuyama del soberbio anime de ninjas de Pioneer *The Hakkenden*, Jubei Kibagami, el protagonista de *Ninja Scroll* (*Jubei Ninpuuchoo*), Sorata Arisugawa del film animado *X* (basado en el manga de **CLAMP**)... así hasta completar el medio centenar de personajes de anime, sin contar doblajes de filmes extranjeros, CD Dramas, shows en radio y televisión, y un largo etcétera de actividades. Hoy en día **Yamadera** está considerado como uno de los mejores actores masculinos de doblaje de todo el país.



EVANGELION

Yuko Miyamura nació el 4 de Diciembre de 1972 en Hyougo. Trabaja en la agencia MT Project, con la que ha conseguido el éxito doblando a personajes de anime como Parfait, de la saga *Lamune & 40*, o Marie Arigari del famoso anime *Boku no Marie.* Su papel estelar hasta la fecha ha sido el papel de Sohryu Asuka Langley en *Neon Genesis Evangelion*, aunque resulta difícil olvidar el excelente trabajo que está actualmente realizando en la OVA de Amuse *Vampire Hunter: The Animated Series*, en la que realiza el papel de la encantadora fantasma china Lei-Lei. Este trabajo relacionado con el mundo de los videojuegos no le ha venido de forma casual: la juventud de **Miyamu** le ha ayudado a conseguir trabajo poniendo su voz para muchos personajes de videojuegos, como Mina Seung (*Soul Edge*) o Chun-Li (*Street Fighter Zero, Zero 2, EX*). Para el 1'57 que levanta del suelo y su carita de niña buena, su voz de eterna adolescente hiperenergética le ha valido ganar mucha popularidad en muy poco tiempo. Mi preferida por su vigor interpretativo, su espléndida voz de pito y su buen gusto en zapatillas deportivas (Nike Air Max 96, para sibaritas).







Debajo, de izq. a der.: Megumi Hayashibara, Megumi Ogata,

Kotono Mitsuishi nació el 8 de Diciembre de 1967 en Saitama. Es de las pocas actrices que ha revelado todos sus datos personales: tipo de sangre A, 1'60 de altura, 46 kg de peso, 84-60-85 (hmmm...). Esta cucada de chica trabaja para la agencia Arts Vision y es conocida casi mundialmente por su trabajo en el doblaje de Usagi Tsukino-Sailor Moon. El tremendo éxito alcanzado con este papel le ha restado importancia a su dilatada carrera anterior y posterior. Debutó en la película *Ace o nerae! Final Stage* haciendo el papel de Tomoyo. Otros trabajos relevantes en su carrera incluyen el papel de Asuka Sugou, la novia del protagonista Hayato de *GPX Cyber Formula*, Mink en *Dragon Half*, Mai Shiranui en *Garou Densetsu* (*Fatal Fury*), Satsuki Toreishi en *Hummingbird*... su papel más importante hasta ahora y en feroz competencia con el de Sailor Moon es el que hay que reseñar aquí: su interesante interpretación de Misato Katsuragi en *Neon Genesis Evangelion*. Se trata de una profesional en la que se puede confiar y de las pocas que no pone problemas para aceptar doblar un anime erótico: ha trabajado en un buen número de ellos, siendo habitual de las adaptaciones al anime de mangas de **U-Jin**. También ha realizado incursiones en el campo de los videojuegos, como narradora en el *Shining Force* de Mega CD o Feilun Yao en el *Power Dolls 2* de PlayStation. Es destacable su interpretación de la famosa personaje de juegos de lucha de Capcom, Cammy, en el CD Drama *Street Fighter II Cammy Gaiden Tatakai no Jihaku*...

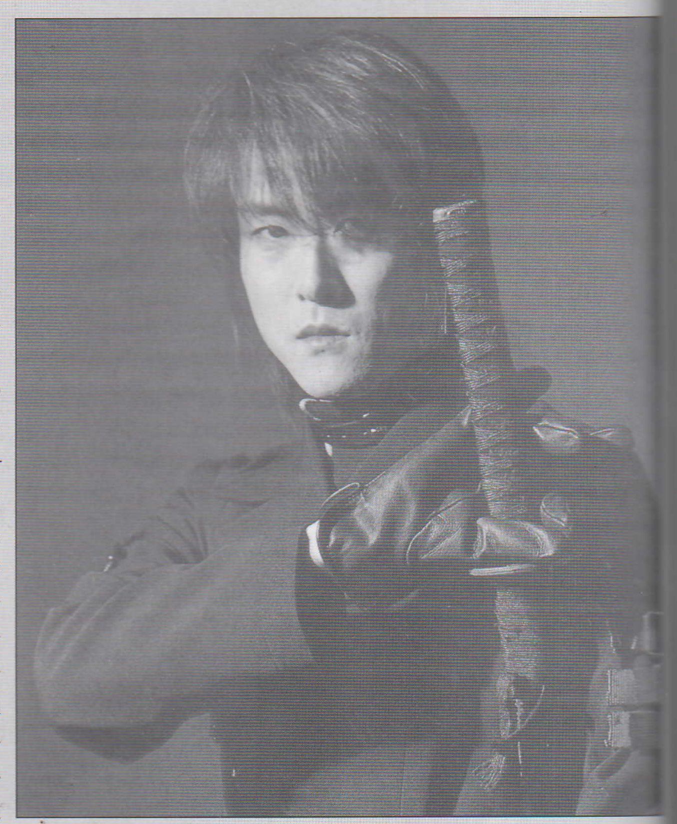


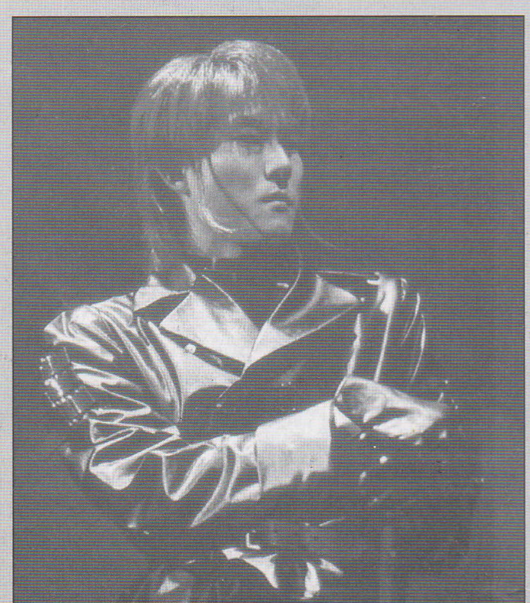
Megumi Hayashibara, la actriz que presta su voz a la inmutable Rei Ayanami, nació el 30 de Marzo de 1967 en Tokyo. Es una auténtica personalidad en el mundo del doblaje nipón. Sólo superada en época reciente por **Ogata**, **Megumi Hayashibara** ha puesto voz a una interminable lista de personajes famosísimos. Dejemos que su currículum hable por sí solo: Pai Chan en *3X3 Eyes*, Tira Misu en *Bakuretsu Hunter!*, Tomoko Saeki en *DNA²*, Nelo en *Flanders no Inu* (*El Perro de Flandes*), Guriguri e Granzort, Chris McKenzie en *Gundam 0080 War in the Pocket*, Ki en *Hello Kitty* (sí, el famoso gatito blanco de la compañía Sanrio), Sa en *Idol Tenshi Youko Soyouko* (*Las Aventuras de Yoko y Saki*), Lucy e *Macross Plus*, Minky Momo en la serie y películas del mismo títul Ranma chica en *Ranma 1/2* (puede que su trabajo más popular ha el momento), Ai Amano en *Video Girl Ai*... e infinidad más de pers najes. Su carrera en otros campos como el discográfico o de dobla de personajes de videojuegos va viento en popa. Una de las grande leyendas en el mundillo.



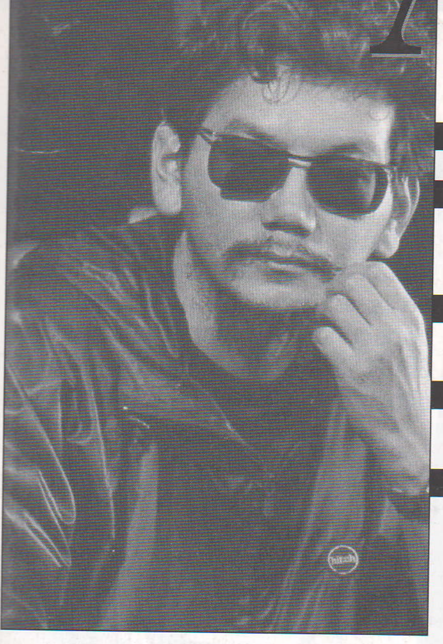


Takehito Koyasu nació el 5 de Mayo de 1967 en Kanagawa. Ha tenido bastante popularidad desde sus comienzos, gracias a una dilatada carrera entre la que pueden encontrarse trabajos tan interesantes como los siguientes: Shin Randou en *Ashita he Freekick* (o en la versión de Tele 5, Rando en *Supercampeones)*, Takuto Izumi en *Bronze* y *Zetsuai 1989*, Kai Hirose en *Dagwon*, Ryuji Sugashita en *DNA²*, Hototori en *Fushigi Yuugi*, Black Samurai en *Granzort*, Gamlin Kizaki en *Macross 7* y la reciente *Macross Dynamite 7*, Gai-Yasha Oh en *Shurato*... y así un largo etcétera. Su papel en *Evangelion* es el de Shigeru Aoba, el operador de NERV. Algunos de sus trabajos más carismáticos han sido en el campo de los videojuegos: a destacar el de Shingo Yabuki en *The King of Fighters '97*, papel que también ha interpretado en los varios CD Drama basados en este juego. También participó en el Drama *Macross Generation*, haciendo el papel de Gana. Forma parte del grupo Weiss, del que ya os hemos hablado en las páginas de MangaZone.





HIDEAKI mr ANNO



1960 Nace el 22 de Mayo en la prefectura de Yamaguchi. En sus años de juventud acumula una cantidad inverosímil de conocimientos acerca de series de TV y películas de acción de ciencia-ficción. Es particularmente devoto de *Ultraman*, llegando a hacer sus propias películas caseras de *Ultraman* en 8mm. También profesa especial afición por los shows de marionetas de la ITC inglesa (*Thunderbirds*, *Captain Scarlet*, *The Prisoner*...)

1981 Estudiando en Osaka se une a **Takami Akai** y **Hiroyuki Yamaga** para formar el grupo de aficionados que realizaron el corto que abria la Daicon III. El trabajo de **Anno** es la animación que se mostró en la sala.

1982 Se funda el estudio Daicon Film; **Anno**, **Akai** y **Yamaga** van a Artland para trabajar como animadores en la serie de anime *Chojiku Yosai Macross*.

1983 El vídeo que abría la Daicon IV gana un premio en el Animage Grand Prix. **Anno** trabaja en la película de animación *Kaze no Tani no Nausica*. Se dice que amontonaba una cantidad tremenda de mangas, libros de anime y de referencia en su mesa de trabajo, dejando apenas espacio para una hoja de dibujo, y que al propio **Hayao Miyazaki** se le preguntó sobre cómo demonios

1984 El día de Nochevieja se funda Gainax, sustituyendo a Daicon Film.

1985 **Anno** trabaja en *Royal Space Force*, el corto piloto de presentación de lo que sería posteriormente *Wings of Honneamise* (*Honneamise no Tsubasa*).

1987 *Honneamise no Tsubasa* se estrena; **Anno** es el diseñador de mecánica y director de animación.

1988 **Anno** dirige y coescribe *Top wo Nerae: Gunbuster*, primer OVA y triunfo de Gainax.

1990 **Anno** dirige y coescribe la serie de anime televisivo *Fushigi no Umi no Nadia* (emitida en Tele5 como *El Misterio de la Piedra Azul*), el mayor éxito de Gainax hasta el momento. *Nadia* gana el premio a mejor serie en el Animage Grand Prix.

1991 Aparece la OVA *Otaku no Video*.

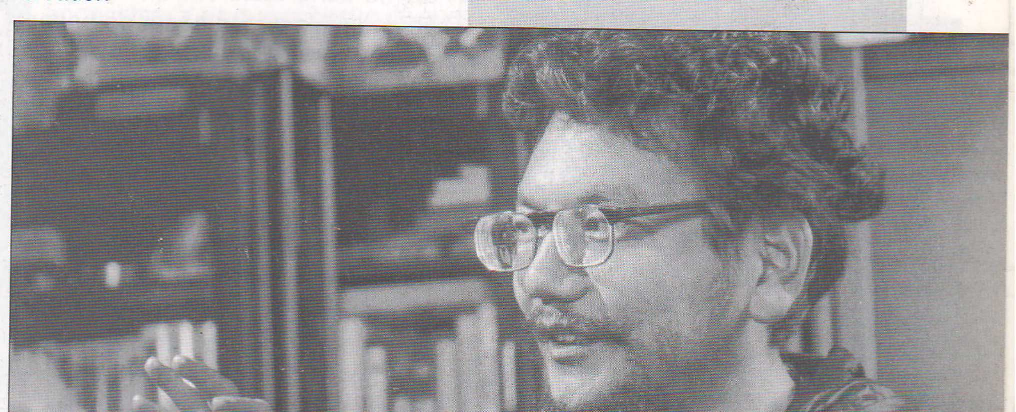
1995 Se estrena *Neon Genesis Evangelion*, dirigida y escrita por **Anno**.

Poco más podemos decir del máximo responsable detrás de la serie que ha revolucionado el mundo de la animación nipona. **Hideaki Anno** es el paradigma de aficionado que se convierte en profesional, de otaku loco que consigue como pocos animadores conectar con los gustos del público japonés. Ya arrasó con *Fushigi no Umi no Nadia* y ha conseguido más todavia con *Neon Genesis Evangelion*. Estos son algunos comentarios acerca de la serie que ha supuesto la cumbre de su carrera como creador:

Sobre el comienzo de la serie: "*Todavía no se ha completado del todo, pero en los episodios uno y dos deberían reflejarse con precisión los sentimientos que he tenido ultimamente. Cuando entendí pensé que así estaba bien hecho*"

Acerca de la repercusión de la serie: "*Pienso que esta serie llegará a tener un culto mayor que el de* Nadia, *porque probablemente no vuelva a haber otro trabajo con este sentimiento especial...*"

Acerca de no hacer otro anime mas de robots gigantes: "*¿Cómo podría hacer una serie de robots gigantes al estilo antiguo? Seguro que un género más innovador sería más apropiado, pero... una de las razones que pensamos era que sería muy interesante hacer un anime televisivo de robots que no estuviera patrocinado por una compañía juguetera.* Ya que el hecho de tener un patrocinador puede interferir en el diseño de los robots, decidimos que *Evangelion* no tendría patrocinador. Los animes de robots se han enclaustrado dentro de un patrón muy determinado y nosotros queríamos ir mucho más allá de eso. Para hacer *Evangelion* me planteé seriamente el hecho de si una persona de 20 años aficionada a los animes de robots estaría feliz con el tipo de series que se realizan en la actualidad. Personalmente lo dudo mucho."



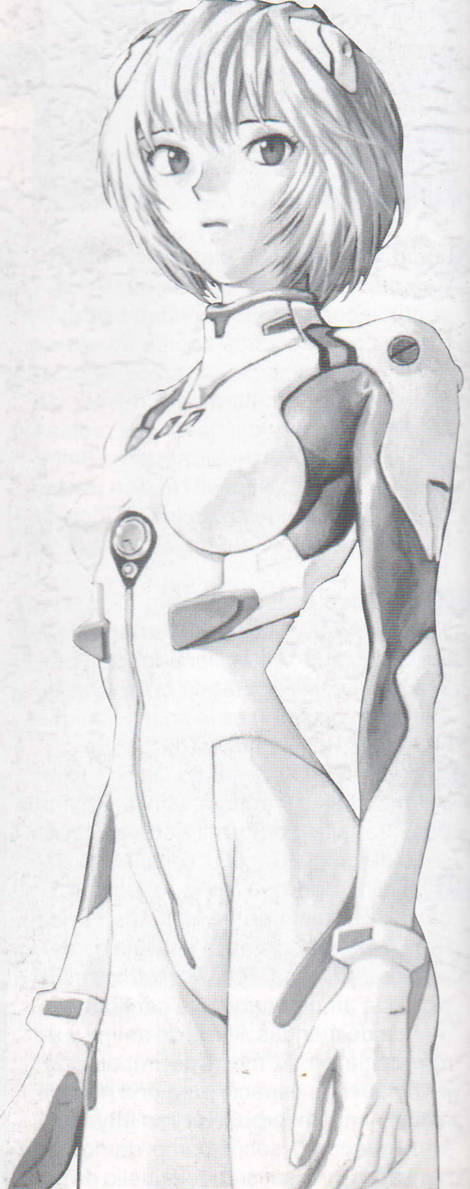
Neon Genesis E
según Yoshiy



Poco tiempo de vacaciones tuvo **Yoshiyuki Sadamoto**, mangaka y diseñador de personajes de GAINAX. Sus compañeros se esforzaban en el arduo trabajo que supuso realizar una magna obra como la serie de anime de TV *Neon Genesis Evangelion*, pocas semanas antes de que comenzara a emitirse. Sin embargo, **Sadamoto**, que tras realizar los excelentes diseños de personajes de la serie poco más podía hacer, se entregó a la publicación en la revista de manga mensual Gekkan Shonen Ace de la editorial Kadokawa Shoten de la versión en cómic de dicho anime. Habiendo hecho su primera aparición casi en el verano de 1995, comenzaba así a aparecer el que se convertiría en uno de los mangas más famosos de los últimos dos años. Hoy día la obra cuenta ya con cuatro volumenes de doscientas páginas y está siendo publicada en Estados Unidos y en varios países europeos entre los que se encuentra España.

Neon Genesis Evangelion el manga (*Shin Seiki Evangelion* si nos atenemos a su título original japonés, puesto que sólo la versión en anime tiene título oficial en inglés) es un cómic que, a pesar de basarse en la obra que **Hideaki Anno** ha creado para la TV, tiene un tinte mucho más acertado, un mayor equilibrio y bastantes diferencias respecto a la versión original animada. Es, en definitiva, una obra mucho más de autor de lo que aparenta. Pese a lo que pueda parecer en un principio, es un complemento al anime absolutamente imprescindible, amén de que puede leerse de forma independiente sin que haya ningún elemento dejado al azar o necesidad de acudir al anime en ningún momento.

De hecho, el planteamiento que parece haber preponderado en este manga desde su concepción es el de la libertad del autor. Sigue el transcurso de la historia creada por GAINAX (que aparecen en los créditos del manga como los autores),



VANGELION
uki Sadamoto



pero modificando detalles más o menos importantes que dan una nueva perspectiva y densidad a la obra. La historia que se cuenta es más o menos la misma pero cambian muchos de los aspectos inherentes al anime y que se dan como pilares en los que se basa la historia. En el manga Shinji es mucho más maduro y mentalmente más sano que en el anime. Rei es mucho más comunicativa y abierta. Misato es mucho más profunda y adulta, a la par que comprensiva. El conjunto de personajes principales es más compacto y emana mayor naturalidad que el del anime. No estoy diciendo que los personajes del anime sean de cartón piedra ni mucho menos: sólo que en el manga son más accesibles y se entienden mejor sus motivaciones y sus acciones. A veces puede considerarse como un cambio radical respecto al anime y otras un cambio menor.

Lo que sí está claro y fuera de toda duda es que el manga de **Sadamoto** es una obra maestra. El dibujo alcanza cotas de genialidad y la fluidez con que se cuenta la historia obedece a un conocimiento exacto del medio y a un storytelling impecable. Y es que el hecho de que el diseñador de personajes del anime haya sido el autor del manga derivado estampa en él un cuño de indeleble autenticidad del que pocas adaptaciones en manga, bien de animes, películas o lo que sea, pueden presumir. Si además añadimos a ésto la versatilidad del dibujante, que no sólo diseña personajes, sino que sabe cómo contar bien una historia además de dibujar aparatos con una plasticidad envidiable, con-



que desprenden todas las páginas, pues que me perdonen, pero resulta dificil no ponerse magnificiente y empezar a hacer afirmaciones categóricas. Me limitaré sin embargo a hacer sólo una: considerando la popularidad absoluta de la que ha disfrutado el anime de GAINAX y la arrebatadora calidad del manga, que también ha tenido una sensacional acogida por parte de los lectores en todos los países en los que se ha editado, diré que personalmente considero a *Shin Seiki Evangelion* de **Yoshiyuki Sadamoto** como el mejor manga que se ha editado en la década. Y evidentemente, no me queda más remedio que recomendar su lectura a todos los aficionados al buen cómic de cualquier nacionalidad.

NEOGÉNESIS EVANGELION

La sorpresa llegó en el II Salón del Manga, en 1996. Norma Editorial y Manga Films anunciaban un lanzamiento conjunto del manga y el anime de *Neon Genesis Evangelion*. La espera valió la pena: a mediados del año siguiente comenzaba a aparecer, además de la edición en vídeo de la serie, la versión española de uno de los mejores mangas publicados en Japón en los últimos años.

Al César lo que es del César: se ha notado el esfuerzo por mejorar una edición que ya tenía muchos aspectos positivos desde su comienzo y que ha sido a partir de su segunda mitad cuando ha quedado absolutamente redonda. La miniserie inicial de 6 números ha funcionado a la perfección entre los aficionados españoles (como se explica al final del último número) y en cuanto haya más material disponible no tardará en aparecer traducido.

El balance final que podemos dar a la edición española es de notable muy alto. Nos parece especialmente positivo el hecho de que se haya mantenido el sistema de lectura original, algo a lo que ya todos los aficionados al manga están perfectamente acostumbrados, y que ayuda a mantener la coherencia y cohesión de un tebeo que se pensó y realizó así. Ante la iniciativa y éxito de Norma Editorial con la publicación de la obra *Neogénesis Evangelion* ya son pocas las excusas que pueden esgrimir el resto de editores para no respetar el sistema de lectura original: está demostrado que, comercialmente, el producto funciona.

También hay que destacar la relación calidad-precio de la que ha gozado el manga: casi cien páginas por 595 pts., un formato más grande y comparativamente más barato que otros similares que hay por el mercado. Se ha decidido realizar un tipo de edición más económica que sin duda el castigado bolsillo





del aficionado ha recibido con alegría. El volúmen de material publicado también ha sido excepcionalmente alto, para un mercado que rechaza sistemáticamente las series largas: se ha conseguido recopilar casi los tres primeros volúmenes de la edición japonesa, algo ciertamente heroico en estos días.

Los compañeros del Estudio Inu han completado la edición con interesantes artículos informativos acerca de *Evangelion*, el anime, el estudio GAINAX y muchos otros datos que han mantenido especialmente informado al aficionado de *Evangelion*: la mayoría de ediciones de manga no suelen comentar e informar al aficionado de forma tan exhaustiva acerca de la serie y su entorno (El de *Evangelion* en Internet es especialmente interesante).

Como dato final queda comentar la excepcional calidad de las portadas. Las estupendas ilustraciones de **Yoshiyuki Sadamoto** que adornan los ejemplares de la edición española de *Evangelion* son auténticas joyas dignas de admirar detenidamente, joyas que ponen la guinda a una edición que comenzó con algún que otro problema y que ha mejorado de forma espectacular para revelarse como una de las mejores ediciones de manga de 1996. Aconsejamos a los aficionados que aprovechen la magnífica oportunidad que tienen de la mano de Norma para conocer lo mejorcito del manga japonés y una serie que ha adquirido ya el estatus de clásico. Pocas ediciones extranjeras de *Evangelion* pueden presumir de todo lo que ha conseguido la de Norma: algo que mayoritariamente sólo tiene un beneficiario, el público español.

El Evangelio En Imágenes



SI BIEN LA EDICIÓN DEL MANGA DE *EVANGELION* REALIZADA POR NORMA EDITORIAL HA ACABADO SORPRENDIÉNDONOS POR SU CALIDAD Y FIDELIDAD, LA EDICIÓN EN VÍDEO DE LA SERIE DE ANIMACIÓN QUE HA HECHO MANGA FILMS HA SOBREPASADO TODAS LAS EXPECTATIVAS. ABSOLUTAMENTE TODOS LOS ASPECTOS HAN SIDO CUIDADOS Y MEJORADOS, CONSIGUIENDO LO QUE DESDE QUE COMENZÓ A APARECER HEMOS CONSIDERADO COMO LA MEJOR DE LAS EDICIONES QUE HA HECHO MANGA FILMS DE UN ANIME JAPONÉS.

La edición japonesa en Laser Disc, 10 discos con la serie al completo



Lo primero que llama la atención son las carátulas de los vídeos: éstas han sido realizadas de forma exquisita, respetando al máximo la carátula de la edición en vídeo japonesa y conservando toda la maquetación e ilustraciones originales. Es un detalle que puede parecer secundario pero lo cierto es que le da un empaque y una presencia de la que pocas ediciones en vídeo realizadas hasta el momento pueden presumir. La calidad en sí del soporte está fuera de toda duda: la edición está realizada en glorioso Hi-Fi Stereo, se han conservado intactos los créditos, secuencias de opening y ending, canciones, títulos de los episodios... el respeto a la obra original ha sido máximo. Esta línea de calidad se mantiene en el magnífico trabajo realizado por los actores de doblaje españoles, que interpretan a la perfección sus papeles y que están elegidos con un asombroso buen tino: cada actor tiene una voz muy similar a lo que debería ser su personaje.

En la relación calidad/cantidad/precio, si comparásemos la edición japonesa con la realizada por Manga Films, deberíamos decir que sale ganando la española, puesto que teniendo un nivel de calidad prácticamente idéntico en lo que se refiere a aspectos técnicos y lo cuidado de la edición, ofrece al aficionado tres episodios de veinticinco minutos por una cinta que se vende a



1.995 pts., e incluso menos en algunos establecimientos, mientras que King Records (que recopilan la serie en vídeo en su país de origen) ofrece dos episodios por cinta a un precio de ¥5.800 por cinta. Si los 100 yens están a 120 pts, haced cuentas. Por supuesto, la edición de Manga Films también supera con creces a la americana de A.D. Vision, que ofrece una edición similar a la japonesa a 30 dólares cada cinta. Y eso con severas críticas de los aficionados a los actores de doblaje que se han escogido para poner voces a los personajes.

Hemos de ser justos y hablar de la única pega que le ponemos al *Evangelion* de Manga Films: los errores en la traducción: AT Field se ha traducido por "Campo Antitanque" (cuando sus siglas significan Absolute Terror), las unidades Eva son ahora unidades "Evan"... son errores pequeños fácilmente olvidables pero que desmerecen ligeramente la que podría haber sido una edición en vídeo absolutamente redonda y modélica, que podía haber

extranjeras de anime japonés en todo el mundo.

Pensamos en definitiva que el aficionado español tiene todas las facilidades para adentrarse en esta obra maestra de la animación japonesa, que ha llegado a nuestro país con mucha fortuna y en el momento adecuado. Esperamos que sepáis apreciar el privilegio que tenemos los otakus ibéricos e insulares de disfrutar de una edición tan magistral como la de Manga Films y déis vuestra confianza a esta serie. Os la recomendamos de todo corazón. ●



BIBLIOGRAFIA BASICA

Algunas de las ilustraciones que aparecen en este número especial han sido obtenidas de un artbook que apareció en Japón en 1997 publicado por Kadokawa Shoten llamado *Neon Genesis Evangelion 100% Newtype Collection*. Se trata del mejor libro acerca de *Evangelion* que puede encontrarse hoy día en cualquier lugar del mundo. Un dossier exhaustivo y detallado acerca de la serie, plagado de unos dibujos realmente increíbles que muestran a los personajes y a los robots de *Evangelion* como pocas veces hayan podido verse. En este libro de ilustraciones de más de doscientas páginas (mayores de A4) pueden encontrarse imágenes a doble página de la totalidad de elementos que aparecen en la serie, además de información detallada de absolutamente todo lo que pueda imaginarse relacionado con la serie, especialmente a nivel gráfico.



Se trata de una auténtica joya para el aficionado de la serie que le llenará los ojos de impactantes ilustraciones y de toda la información que pueda desear. Si te han gustado los dibujos e ilustraciones de *Evangelion* que acompañan a este especial informativo, entonces te re-





AFIA

comendamos fervorosamente que te hagas con este libro. En él podrás encontrar muchísimos más, con una calidad y una resolución fuera de serie, sin ningún rótulo por el medio y en toda su magnitud. Es, como decimos, el mayor regalo que puede hacerse al fan de la serie. A vosotros, los aficionados, os corresponde convertir la serie en un éxito con vuestro apoyo y esperar con paciencia a que alguna editorial española se decida a publicar su versión española.

Otros productos de interés usados para recopilar información, también por supuesto publicados por Kadokawa Shoten, han sido los volúmenes gemelos *Adam* y *Eve*, en los que se hace un especial incapié, pero sobre todo gráficamente, en los personajes masculinos y femeninos de la serie respectivamente, junto con numerosos detalles relacionados con ángeles, EVAs, organizaciones, misterios, etc., sobre todo en el *Adam*. Pero recordad dos cosas: están en japonés, desde el principio hasta el final, y además no se pueden comparar, ni en tamaño ni en número de páginas, con el *100% Newtype Collection*, aunque la orientación de este último sea mucho más hacia el dossier gráfico completo. ●

